

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
Y PUBLICIDAD II



TESIS DOCTORAL

**Videocartografía urbana: estrategias de
autorrepresentación en el contexto de los nuevos
medios**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Álvaro Collar Campos

DIRECTOR

Francisco García García

Madrid, 2017



**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD II**

**VIDEOCARTOGRAFÍA URBANA: ESTRATEGIAS DE AUTORREPRESENTACIÓN
EN EL CONTEXTO DE LOS NUEVOS MEDIOS.**

**TESIS DOCTORAL POR
Álvaro Collar Campos**

**BAJO LA DIRECCIÓN DEL CATEDRÁTICO
Francisco García García**

Madrid, 2015

*A mis abuelos Jesús, Mercedes, Rafael y Dora,
cuatro puntos cardinales para encontrar mi lugar en el mundo.*

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer el apoyo y la confianza prestada por Francisco García García, sin el este trabajo no habría sido posible. No solamente supo guiarme en el proceso de escritura y encontró tiempo para solventar dudas y contrastar ideas y teorías, sino que me apoyó en los momentos más difíciles del proceso. Su experiencia en la dirección de investigaciones ha resultado vital para llevar a buen puerto este trabajo. De él no solo guardo lo aprendido, sino su calidad humana y su inquietud por el conocimiento.

Me gustaría extender este agradecimiento a los profesores de la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense haciendo mención especial a los tres que motivaron mi interés en cursar los estudios de postgrado: Jesús González Requena, Gonzalo Abril y Arturo Colorado. Ha sido un autentico privilegio haber podido asistir a sus clases.

I would also want to thank the help and support of all the staff and members of Phoenix Brighton gallery, specially Anna Dumitriu, Belinda Greenhalgh, Lucy Greenaway, Karin Mori, Clare Hankinson, Ben Thomson, Sue Gollifer from University of Brighton and Oliver Bettany of The Werk. They were a key part of the success of my residency at the gallery and of the Video Art Mapping Brighton project which motivated the theoretical research of this thesis. To Kindred Rose, Simone Mameli, Sylwia Szozda, Lilia Yip and all the friends that I left in London & Brighton for their support and friendship.

Por supuesto quiero dar las gracias a Laura Picazo con quien he compartido gran parte del postgrado, a Iván del Rey de la Torre, Paula Noya, Marta Azparren y Rubén Coll del colectivo de vídeo arte Haz!, a Camila Bores y a Paul Adkin por la ayuda en la realización de este trabajo y al resto de mis amigos y familia por su apoyo.

我想把这份研究成果献给吴沁沁, 我的妻子, 她在我所有的工作中无条件的支持我。

*“El espacio captado por la imaginación
no puede seguir siendo el espacio indiferente entregado
a la medida y a la reflexión del geómetra. Es vivido.*

*Y es vivido, no en su positividad,
sino en todas las parcialidades de la imaginación.”*

G. Bachelard

VIDEOCARTOGRAFÍA URBANA: ESTRATEGIAS DE AUTORREPRESENTACIÓN EN EL CONTEXTO DE LOS NUEVOS MEDIOS.

AGRADECIMIENTOS p. 007

ÍNDICES p. 011

Índice p. 011

Índice de cuadros y gráficos p. 015

Índice de imágenes p. 017

RESUMEN (ABSTRACT) p. 023

1. INTRODUCCIÓN p. 029

1.1 Objeto de la investigación p. 029

1.2 Objetivo Fundamental p. 031

1.3 Trayectoria de la investigación p. 032

1.4 Justificación p. 041

1.5 Finalidad p. 044

1.6 Oportunidad p. 044

1.7 Recursos para la investigación p. 046

1.8 Marco teórico de referencia p. 047

1.9 Estructura de la investigación p. 049

2. EL ESTADO DE LA CUESTIÓN	p. 055
<u>VIDEOCARTOGRAFÍA: AUTORÍA, EMERGENCIA E INTERACTIVIDAD EN EL CONTEXTO DE LOS NUEVOS MEDIOS</u>	
2.1 Offline: Dimensión social y comunicativa	p. 058
2.1.1 Çatalhöyük y el valor funcional de los mapas	p. 058
2.1.2 La codificación del espacio	p. 064
2.1.3 El valor simbólico	p. 069
2.1.4 Traduciendo lo real	p. 079
2.1.5 Interpretando lo real	p. 085
2.1.6 Redes antes de Internet	p. 090
2.1.7 El nacimiento del vídeo arte	p. 095
2.2 Online	p. 100
2.2.1 Los nuevos medios	p. 103
2.2.2 La necesidad de la copia	p. 106
2.2.3 Grados de autoría e interactividad	p. 111
2.2.4 Narrativa emergente	p. 115
2.2.5 Una aproximación a lo urbano	p. 119
2.2.6 Un nuevo modelo de autoría basado en la emergencia	p. 124
2.2.7 Video sharing y mapeado	p. 127
2.3 Videocartografía urbana	p. 132
2.3.1 Mash-ups	p. 136
2.3.2 Representaciones de lo real	p. 141
2.3.3 Procesos colaborativos en la nueva videocreación online	p. 148
3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	p. 185
3.1 Objeto formal	p. 185
3.2 Preguntas de investigación	p. 187
3.3 Objetivos	p. 187
3.3.1 Objetivo general	p. 187
3.3.2 Objetivos particulares	p. 187

3.4 Hipótesis	p. 188
3.4.1 Hipótesis general	p. 188
3.4.2 Hipótesis particulares	p. 188
3.5 Metodología	p. 189
 4. ANÁLISIS E INTEPRETACIÓN DE LOS DATOS	 p. 205
4.1 Adecuación folcsonómica	p. 205
4.2 Narratividad	p. 213
4.3 Planificación	p. 223
4.4 Taxonomía del proceso creativo: creación, captura, reformato	p. 228
4.4.1 Patrones y estrategias creativas	p. 239
 5. CONCLUSIONES	 p. 251
5.1 Validez de las hipótesis	p. 251
5.1.1 Complejidad narrativa	p. 251
5.1.2 Un nuevo modelo de autoría	p. 252
5.1.3 Procesos colaborativos y patrones	p. 254
5.2 Aportaciones	p. 256
5.3 Breve análisis crítico	p. 257
5.4 Líneas de investigación (hipótesis plausibles)	p. 258
 6. APLICACIONES	 p. 261
 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	 p. 263
7.1 Bibliografía	p. 263
7.2 Listado de imágenes y referencias	p. 274
 8. ANEXOS	 p. 281

ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS

Cuadro nº 1. Gradación Pasivo-Activo. Jeffrey Huang.	p. 112
Cuadro nº 2. Taxonomía del vídeo digital en Google Maps. Elaboración propia.	p. 113
Gráfico 1. Pretaxonomía de vídeos. Elaboración propia.	p. 150
Gráfico 2. Momento público, momento privado. Elaboración propia.	p. 152
Gráfico 3. Performatividad. Elaboración propia.	p. 156
Gráfico 4. Gráfica narrativos o descriptivos. Elaboración propia.	p. 160
Gráfico 5. Creación, variación, captura. Elaboración propia.	p. 166
Gráfico 6. Gráfico imagen real, animación. Elaboración propia.	p. 169
Gráfico 7. Gráfica: Formato. Elaboración propia.	p. 171
Gráfico 8. Planificación. Elaboración propia.	p. 176
Gráfico 9. Gráfico edición, no edición. Elaboración propia.	p. 178
Gráfico 10. Sonido. Elaboración propia.	p. 180
Gráfico 11. Postproducción. Elaboración propia.	p. 182
Gráfico 12. Único / Seriado. Elaboración propia.	p. 184
Gráfico 13. Adecuación folcsonómica. Elaboración propia.	p. 211

Gráfico 14. Narrativo/Descriptivo. Elaboración propia.	p. 220
Gráfico 15. Edición (2010). Elaboración propia.	p. 221
Gráfico 16. Edición (2015). Elaboración propia.	p. 221
Gráfico 17. Postproducción (2010). Elaboración propia.	p. 222
Gráfico 18. Postproducción (2015). Elaboración propia.	p. 222
Gráfico 19. Planificación/No planificación. Elaboración propia.	p. 227
Gráfico 20. Creación / Variación / Captura (2010). Elaboración propia.	p. 238
Gráfico 21. Creación/Captura/Transcodificación (2015). Elaboración propia.	p. 238
Gráfico 22. Patrones y estrategias creativas. Elaboración propia.	p. 240

ÍNDICE DE IMAGENES

Imagen 1. Mapa del Sahara español.	p. 042
Imagen 2. Vista videocartográfica de la ciudad de Shanghai.	p. 054
Imagen 3. Vista global de la capa audiovisual de Google Maps.	p. 056
Imagen 4. La pintura mural de Çatalhöyük.	p. 060
Imagen 5. Dibujo ilustrativo de la pintura rupestre de Çatalhöyük.	p. 061
Imagen 6. Representación de la configuración del poblado de Çatalhöyük.	p. 061
Imagen 7. Plano en vista alzada del asentamiento de Çatalhöyük.	p. 061
Imagen 8. Interpretación cartográfica de la geografía homérica.	p. 072
Imagen 9. Interpretación del mapa de Anaximandro de John Mansley Robinson.	p. 075
Imagen 10. Interpretación del mapa de Hecateo.	p. 076
Imagen 11. Mapa de China con Taiwan como provincia.	p. 078
Imagen 12. Mapa de China con Taiwan como país independiente.	p. 078
Imagen 13. Proyección de Mercator.	p. 081
Imagen 14. Proyección Gall-Petters.	p. 083
Imagen 15. Comparación proyección Robinson y Winkel Tripel.	p. 083

Imagen 16. World Economy in Transition de Eugene Stanley.	p. 087
Imagen 17. Cartograma. Muertes por guerra.	p. 089
Imagen 18. Ciudades vídeo sobre las ciudades físicas vistas en Google Maps.	p. 133
Imagen 19. Ciudades vídeo sobre las ciudades físicas vistas en Google Maps.	p. 135
Imagen 20. Driving Simulator.	p. 137
Imagen 21. Video Art Mapping Brighton.	p. 138
Imagen 22. Explorando VAM.	p. 140
Imagen 23. Cargando un vídeo en VAM.	p. 140
Imagen 24. Explorando Tokio con Youtube Videos Near Me.	p. 140
Imagen 25. Vídeo geolocalizado y embebido en Google Maps.	p. 142
Imagen 26. Vídeo geolocalizado y embebido en Google Maps (II).	p. 147
Imagen 27. Fotograma: 首都高速道路 4 号新宿線 下り 西新宿 JCT→高井戸出口 2009/03/21 撮影.	p. 153
Imagen 28. Fotograma: You big dummie.	p. 153
Imagen 29. Fotograma George Washington's Tomb At Mount Vernon.	p. 157
Imagen 30. Fotograma Easter in Thailand.	p. 157
Imagen 31. Fotograma Jojo in Paris - Notre Dame.	p. 158

Imagen 32. Fotograma 跨越從中國到香港的皇崗口岸落馬洲邊境 - Huanggang-Lok Ma Chau Border.	p. 161
Imagen 33. Fotograma PNR Train pass the River Pasig Bridge.	p. 161
Imagen 34. Fotograma Voando um pouco mais alto sobre Itaipu.	p. 164
Imagen 35. Fotograma Patients or Prisoners - Problems at the Institute of Mental Health, Chennai.	p. 164
Imagen 36. Fotograma John Cena - The time is now.	p. 165
Imagen 37. Fotograma 上海浦東東方明珠塔旁 360°景觀.	p. 165
Imagen 38. Fotograma: 京都桜嵐山高雄 パークウェイ 2007/04/06).	p. 167
Imagen 39. Fotograma: Guangzhou TV Tower.	p. 169
Imagen 40. Fotograma Indonesian - Situ Gintung disaster.	p. 172
Imagen 41. James Bond 00419.	p. 172
Imagen 42. Fotograma: Amioz del Alfa COmas!	p. 174
Imagen 43. Fotograma: Goodbye Congo - Final Thoughts From Christian Aid Gappers.	p. 174
Imagen 44. Fotograma: 5a Noche de Primavera (Pirotecnia). Hemiciclo a Juárez	p. 175
Imagen 45. Fotograma: Mike & Klauss: "I Want That Way" World Premiere.	p. 178
Imagen 46. Fotograma: 夜之深圳 90 路 Route 90 Shenzhen at night.	p. 180
Imagen 47. Fotograma: The Komikero Virus - Jason Telmo.	p. 182

Imagen 48. Fotograma: My Istanbul Trip Part 2.	p. 184
Imagen 49. Fotogramas:首都高速道路 4 号新宿線 下り 西新宿 JCT→高井戸出口 2009/03/21 撮影.	p. 208
Imagen 50. Fotogramas: Love The Way You Lie - Eminem ft Rihanna (Cover by Jake Coco).	p. 209
Imagen 51. Fotogramas: My Apartment in Sun Yat-Sen University.	p. 212
Imagen 52. Fotogramas: Japan Invites Simon/Martina: Day 3 - Food Day!	p. 215
Imagen 53. Fotogramas: Jetty Fishing for Stripers - A Rough Landing.	p. 216
Imagen 54. Fotograma: Rodrigo na Windstorm.	p. 217
Imagen 55. Celebration Egypt - Cote de Vore 4-1 (2008).	p. 219
Imagen 56. Fotogramas: گل سه نفر ده دقیقه ده ۱۰-۱۰-۱۰ حماسه.	p. 224
Imagen 57. Bangkok heavy rain (シコクで豪雨).	p. 226
Imagen 58. Fotogramas: Platform 14 – PERA.	p. 229
Imagen 59. Fotograma: wonderingpango:ทะเลสีด้า.	p. 231
Imagen 60. Fotograma: Russian Climbers Scale Shanghai Tower ;) Terrifying HD.	p. 231
Imagen 61. Fotogramas: Lost To Suicide Kristina Akana.	p. 234
Imagen 62. Fotograma: Lola Beltrán -PALOMA NEGRA-, 1993.	p. 237
Imagen 63. Fotograma: Tribute to Dr Abdul Qadeer Khan - Mohsin-e-Pakistan.	p. 237

Imagen 64. Fotogramas: Documentación-Periplo.

Frame superior: 2014 全少 まひろ決勝 Mahiro Final @ All Japan.

Frame central: My Flight to India.

Frame inferior: SÃO PAULO PELO AR (praça ao mercado).

p. 244

Imagen 65. Fotogramas: Vlog/Fotomontaje/Transcodificación.

Frame superior: [+18] Cat Mario - Gameplay Com FaceCam.

Frame central: The Killers - A white Demon love song - sub. Español.

Frame inferior: The Real Sopranos.

p. 245

RESUMEN

TÍTULO: Videocartografía urbana: estrategias de autorrepresentación en el contexto de los nuevos medios.

PALABRAS CLAVE: Vídeo, creación, emergencia, cartografía, Internet, nuevos medios, videocartografía, autorrepresentación.

Desde su aparición, los medios de comunicación de masas han monopolizado la representación del fenómeno urbano. A comienzos del presente siglo, la democratización de los sistemas digitales de grabación y la llegada de Internet¹ han supuesto un cambio radical en la manera de afrontar lo cultural y ha posibilitado que por primera vez el ciudadano pueda asumir un rol fundamental en la construcción de la imagen de las ciudades que habita.

El presente trabajo tiene como finalidad el estudio de las manifestaciones creativas en vídeo, emergentes, online, en relación con sistemas cartográficos de grandes urbes y

¹ Es necesario especificar que cuando hablamos de Internet nos referimos fundamentalmente a Internet en el contexto de la web social o web 2.0.

su papel en la representación de dichas ciudades. Se estudiarán los vídeos geolocalizados asociados a las capas videocartográficas de las mayores poblaciones urbanas mundiales y se identificarán tendencias en el modo que tiene el usuario de afrontar la creación de los mismos.

Se planteará además la necesidad de una revisión conceptual de tres términos fundamentales para poder comprender las estrategias de creación aplicadas a la videocartografía: autoría, creatividad e interactividad. Esta revisión se hará teniendo en cuenta la coyuntura cultural actual, las características de los nuevos medios (L. Manovich, 2005) y la fenomenología de la emergencia (S. Johnson, 2001).

El estudio se realiza online visitando los mapas de las ciudades en Google Maps a través del *mash-up* Youtube Videos Near Me creado por Amit Agarwal de Digital Inspiration y se complementa en la plataforma de vídeo Youtube, analizando en profundidad el vídeo y su *metadata* (Folcsonomías, visionados, subscriptores, engagement) a través de la interface convencional de Youtube y del *add-on* vidIQ.

Esta es una investigación multidisciplinar acerca de la videocartografía donde se analiza cómo los individuos - de manera colectiva y emergente - construyen sistemas de autorrepresentación de las ciudades que habitan. Es un análisis de las estrategias que utilizan y un primer acercamiento taxonómico a las obras audiovisuales generadas en este proceso de autorrepresentación.

El presente trabajo responde a la necesidad de reflejar un cambio fundamental de paradigma en la construcción de la imagen de las ciudades. Si antes eran los medios de comunicación de masas los principales encargados de generar la representación de las grandes urbes a través del cine, la televisión, etc... ahora surge la figura del ciudadano, del usuario, que de manera individual aporta su punto de vista a la creación colectiva de la imagen de la ciudad.

Esto si bien no supone un relevo completo en los procesos tradicionales de representación de lo urbano, si que establece una alternativa novedosa a los medios

tradicionales y un primer paso que consideramos fundamental hacia una mayor independencia simbólica de los mass media.

Lo digital - y más concretamente el cambio provocado por la irrupción de la web 2.0, el desarrollo y popularización de sistemas de grabación digital y la creación de sistemas de mapeado online como Google Maps - supone punto de partida ideal para dotar al ciudadano de las herramientas perfectas para capturar su realidad, integrarla dentro de un sistema cartográfico que ayude a contextualizarla y compartirla de manera fácil con el resto del mundo.

ABSTRACT

TITLE: Urban videocartography: self-representation strategies in the context of the new media.

KEYWORDS: Video, creation, emergency, cartography, Internet, new media, videocartography, self-representation.

Since its appearance the mass media has monopolized the representation of the urban phenomenon. Earlier this century, the democratization of digital recording systems and the advent of the Internet² has meant a radical change in the way of addressing the culture and has also allowed citizens to play a fundamental role in building the image of their own cities for the first time.

This paper aims to study creative video manifestations emerging online in connection with mapping systems of large urban nodes and their role in the representation of these cities. We will study geolocated videos associated with the videocartographical layers of the world's largest urban populations, indentifying trends in the way the user addresses the creative process.

² Es necesario especificar que cuando hablamos de Internet nos referimos fundamentalmente a Internet en el contexto de la web social o web 2.0.

We will also propose the need for a conceptual review of three key terms to understand creation strategies applied to videocartography: authorship, creativity and interactivity. This revision will be made taking into account the current cultural situation, the characteristics of new media (L. Manovich , 2005) and the phenomenology of emergency (S. Johnson , 2001).

The study will be carried out online by visiting the maps of the cities through the Google Maps mash -up Youtube Videos Near Me created by Amit Agarwal of Digital Inspiration and will be complemented on the video platform Youtube, by analyzing each video and its metadata in depth through the conventional interface of Youtube and the vidIQ add-on.

This is a multidisciplinary research on videocartography which analyzes how individuals – in a collective and emergent way- build systems of self-representation of the cities they inhabit. It is an analysis of the strategies used and a first taxonomic approach to the audiovisual works generated in this process of self-representation.

This paper addresses the need to reflect a fundamental paradigm shift in building the image of cities. If initially it was the mass media who were mainly responsible for generating the representation of large cities - through film , television, etc ...- now it is the citizen, the user, who individually contributes his point of view to this collective urban image creations.

While this does not reflect a complete takeover of the traditional processes of urban representation, it establishes a fresh alternative to traditional media and we consider it a fundamental first step towards a greater symbolic independence of the mass media.

Digital - and more specifically the change caused by the emergence of Web 2.0, the development and popularization of digital recording systems and the creation of online mapping systems like Google Maps – is the ideal base to provide citizens with the perfect tools for capturing reality, integrating it into a mapping system that helps contextualize it and sharing it easily with the rest of the world.

1. INTRODUCCIÓN

1.1 OBJETO DE LA INVESTIGACIÓN

Durante la última década, mapas y vídeos, dos sistemas de representación que habían convivido de manera independiente durante apenas un siglo han comenzado a fusionarse. Podemos localizar temporalmente los antecedentes que sentaron las bases de este proceso de unión a finales de la década de los 60 con dos acontecimientos clave: el inicio de la *democratización* de los dispositivos de grabación en vídeo y la creación de Internet.

La comercialización de la Sony Portapack a finales de los años 60 marca un hito en la historia del vídeo doméstico. Se trata de la cámara de vídeo más económica y portátil hasta la fecha, dos hechos que aumentan de manera exponencial la facilidad de acceso y uso de este dispositivo por parte de usuarios ajenos a las industrias cinematográficas y televisivas. Las posibilidades que ofrece esta nueva cámara fomentarán una auténtica revolución cultural que supondrá la creación de una nueva disciplina artística: el videoarte (M. Rush, 2003).

Por otro lado, es también a finales de esa misma década cuando se conectan por primera vez las universidades de UCLA y Standford gracias a Arpanet: un prototipo de lo que hoy conocemos como Internet.

La importancia de estos dos hechos fundamentales (y hasta cierto punto fundacionales) en el campo de la videocreación e Internet ha sido fundamental para el objeto de estudio del presente trabajo. Por un lado comenzaba el desarrollo de dispositivos cada vez más económicos y portátiles accesibles a un gran número de personas no necesariamente profesionales, y por otro lado se sentaban las bases de un nuevo método de distribución de información instantáneo, económico y global.

Habrá que esperar casi cuarenta años para que Internet, vídeo y mapas confluyan de manera definitiva. En 2007 comienza a ser posible embeber vídeos geolocalizados Google Earth y aproximadamente un año más tarde, el 14 de Abril de 2008 Julia Li anuncia en Lat Long Blog, el blog oficial de Google Maps, la disponibilidad para hacer lo propio dentro de esta aplicación.

Este estudio analiza la videocartografía urbana como paradigma de creaciones en vídeo emergentes online. La investigación se realiza atendiendo a diferentes aspectos: la cartografía y las estrategias de representación, la fenomenología urbana, Internet, el concepto de emergencia y se focaliza en la manera en la que el usuario se enfrenta a la creación de estos vídeos geolocalizados.

El primer aspecto abarca lo geográfico, la representación e interpretación de la realidad y el vídeo como herramienta complementaria al servicio del mapa. El segundo aspecto engloba las teorías propuestas desde la geografía de la percepción, la ecología (H. Barrows, 1923), la Gestalt, la escuela sociológica de Chicago y el interaccionismo simbólico, el concepto de lo urbano de Capel (2003) y de Soja (2008). En lo relativo a Internet, es estudio parte de la cibercultura (G. Niemeyer, 2006), de los nuevos medios (L. Manovich, 2005) y del evolucionismo tecnológico (R. Dawkins, 1976). Por último, también se tendrán en cuenta conceptos como el de emergencia (S. Johnson, 2001), autoría (R. Barthes, 1968) y el de la interactividad en el proceso creativo (J. Huang, 2009) entre otros.

La influencia que Internet - y más concretamente la web social - ha tenido sobre la cartografía tradicional ha sido reflejada en otros trabajos de investigación. Me gustaría

destacar la excelente tesis doctoral del año 2012 de M. Loreto Saavedra Sánchez: “Apropiación del espacio, discurso y territorialidad desde prácticas sociales en el contexto de las tecnologías de la información y la comunicación: usos sociales de las TICS y tecnologías digitales en prácticas de “mapeo comunitario en línea”: estudio de la web “Bdbarna, historiè de Barcelona”.

No es este sin embargo, nuestro objeto de estudio. El mapa nos es relevante en cuanto a que vincula los vídeos con el territorio, son el soporte que contiene la información videográfica, aquello que nos permite contextualizar los vídeos que analizamos, identificar las tendencias que se generan entre ellos y estudiar las relaciones que se producen con la propia capa cartográfica.

1.2 OBJETIVO FUNDAMENTAL

El objetivo fundamental de este trabajo es analizar las estrategias de creación empleadas en la realización de vídeos geolocalizados asociados a las capas videocartograficas de las grandes ciudades.

Reflexionar acerca del impacto de la tecnología en la cultura y cómo estas nuevas formas de creación, ayudándose de las características de inmediatez y universalidad de la web 2.0, han roto el monopolio de la representación que se configuraba bajo el amparo del sistema de los medios de comunicación de masas.

Analizar las estrategias de representación, auto-representación; diferenciar esto último respecto al modelo monopolístico anterior teniendo en cuenta las características de los sistemas emergentes. Establecer los grados de relación e imbricación con los sistemas cartográficos en Internet.

Establecer la posibilidad de entender los aportes individuales de vídeos geolocalizados y de su correspondiente metadata como una instalación artística accesible y transitable

a través de diferentes aplicaciones (Youtube, Google Maps...) o *mash-ups*³ (Youtube Videos Near Me). En consecuencia, cuestionar el concepto de autoría, adaptándolo a la realidad de los nuevos medios: un autor colectivo emergente.

1.3 TRAYECTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

En 2006 presento ante la Comisión Fulbright el proyecto de creación artística “Las ciudades espejo”. Es una propuesta de análisis textual, vídeo mapeado y vídeo creación de la ciudad de Nueva York. En él se propone explorar la ciudad desde los textos audiovisuales de la misma y confrontarla con la realidad que experimentan sus ciudadanos. Las ciudades espejo parte de la paradoja de que la representación fundamental de la ciudad en los mass media se caracteriza por su caos y desorden mientras que la planificación urbanística de Manhattan se asienta en enorme cuadrícula, fácil de entender y de transitar. El proyecto queda finalista en la convocatoria y supondrá el punto de partida de muchas de las ideas y conceptos desarrollados en este trabajo.

Tres años más tarde, en 2009, recupero la esencia de *Las ciudades espejo* con un nuevo proyecto artístico llamado Video Art Mapping (VAM). VAM incorpora el uso de un mash-up⁴ de Google Maps como elemento fundamental y pone un mayor énfasis en la participación de los ciudadanos a través de la realización de talleres audiovisuales. Podemos definir el proyecto como una vídeo instalación online colectiva que implica a autores amateur y profesionales para que utilicen cualquier dispositivo de captura de vídeo a su alcance de una manera creativa para retratar su ciudad. Los vídeos creados para este proyecto son geolocalizados e incluidos en Google Maps, siendo accesibles activando su capa de vídeo y también a través de la interface VAM.

³ El termino mash-up hace referencia al carácter híbrido de una determinada aplicación.

⁴ En el caso que nos ocupa, la interface de VAM diseñada por el británico Oliver Bettany en 2010 utiliza recursos de Google Maps y Google Street View hibridados con otros de Wordpress y finalmente código propio.

La idea es llevar el proyecto a diferentes ciudades para contribuir a que los habitantes puedan desarrollar su propio discurso sobre la ciudad, de manera independiente a los mass media quedando un registro de sus piezas de manera permanente online. En paralelo a las proyecciones y exposiciones VAM se plantean una serie de talleres gratuitos para dotar a los habitantes con las habilidades necesarias para que puedan realizar sus propias piezas audiovisuales e integrarlas en un nuevo mapa colaborativo de su ciudad.

En 2010 fui seleccionado por la galería británica Phoenix para desarrollar el proyecto durante tres meses en la ciudad de Brighton y generar un vídeo mapa colaborativo de la misma. Reproduzco a continuación un texto utilizado en la web de la galería para explicar el proyecto:

"The aim of the project is to create an online interactive video-artistic map of Brighton that is easily viewable and easy for anyone to contribute to and participate in. The video-map will promote parallel activities within the city by equipping the inhabitants with the tools and knowledge to create, edit and share their own videos, thereby creating a living map of the city that reflects the diverse range of events, activities and beauty that it's inhabitants and visitors experience everyday. The project aims to enable the people to contribute to a portrait of the city instantly accessible through the Google Maps interface." ⁵

La experiencia tanto con el desarrollo teórico para "Las Ciudades Espejo" como la experiencia práctica con VAM me llevaron a tratar de articular una teoría acerca de estas vídeo ciudades que se estaban generando de manera emergente online. Vídeo ciudades que permitían explorar las urbes desde una perspectiva única: la de sus habitantes.

⁵ "El objetivo del proyecto es crear un mapa interactivo vídeo artístico online de la ciudad de Brighton. Un mapa en el que resulte fácil para todo el mundo ver los vídeos, contribuir y participar. El vídeo mapa promocionará actividades paralelas en la ciudad y dotará a los habitantes con las herramientas necesarias para crear, editar y compartir sus propios vídeos, generando un mapa vivo de la ciudad que refleje la diversidad de eventos, actividades y belleza que se viven cada día. El objetivo del proyecto es posibilitar que la gente contribuya a un retrato de la ciudad que sea accesible de manera instantánea a través de la interface de Google Maps." Traducción propia.

Aunque sería en 2010 cuando escribiría un primer artículo directamente ligado a la Videocartografía, hubo otros en los que apuntaba algunos conceptos fundamentales para la presente investigación. De esta producción teórica previa rescataría tres textos: “The dawn of video art 2.0” (2008), “Crisis y emergencia” (2009) y “La nueva vídeo creación: emergencia y procesos colaborativos” (2010).⁶

En “The dawn of video art 2.0” presentaba una analogía entre el momento de desarrollo tecnológico a finales de los años 60 que según autores como Michael Rush (2007) propició el nacimiento del vídeo arte, con el momento actual. Partiendo del acto fundacional del vídeo arte - probablemente más simbólico que real según Sherman (2007) - la grabación y proyección en el mismo día de una pieza del artista coreano Nam June Paik, el texto analizaba como más allá de lo anecdótico, esto reflejaba una realidad tecnológica que lo había posibilitado: por un lado el acceso a dispositivos de captura de vídeo lo suficientemente económicos y portátiles y por otro lado la inmediatez del propio medio (vídeo) que hizo viable el escaso margen de tiempo entre la grabación y la proyección.

Estas características (fácil acceso a la tecnología, democratización de dispositivos, portabilidad e inmediatez) son las que precisamente se han potenciado desde finales del siglo XX con la irrupción de lo digital tanto en lo relativo a dispositivos de grabación o videocámaras como en lo referente a distribución vía Internet.

Por un lado, convengamos que los dispositivos de grabación que tenemos a nuestra disposición en la actualidad son significativamente de mayor calidad y más económicos que nunca. No solamente las cámaras DSLR,⁷ si no los propios teléfonos

⁶ *The dawn of video art 2.0 (El nacimiento del vídeo arte 2.0)* fue publicado en Estados Unidos por The Student Operated Press en Diciembre de 2008 y por Seven Magazine en Reino Unido en Enero de 2009. *Crisis y emergencia* fue publicado por Atelier Crisis: Creative Think Tank en Junio de 2009 y posteriormente traducido y publicado por The Student Operated Press en Septiembre de 2009). La nueva vídeo creación: emergencia y procesos colaborativos fue publicado en Icono14 en Junio de 2010.

⁷ Las cámaras DSLR o Digital Single-Lens Reflex (Cámaras réflex digitales) inicialmente diseñadas para fotografía se han popularizado y son comunes tanto para rodajes de cine indie como para sus uso amateur por su relación calidad-precio.

móviles vienen equipados con cámaras de fotografía y vídeo de cada vez mayor calidad.⁸

Por otro lado, el desarrollo de Internet ha abierto de manera muy económica nuevas formas de distribución de contenido audiovisual. Esta distribución online además es inmediata y con un alcance internacional. La inmediatez del vídeo - en relación al cine que necesita de un tiempo de procesamiento del material fílmico - unida a la inmediatez de la distribución han dado lugar a una auténtica revolución abanderada por el auge de portales como Youtube, con más de un billón de usuarios, que generan cientos de millones de horas de visionado cada día.⁹

Según el informe de 2015 de la International Telecommunication Union (ITU), la agencia de la ONU especializada en tecnologías de la información y la comunicación, el acceso a Internet tanto en países desarrollados como en los países en vías de desarrollo ha aumentado exponencialmente en los últimos años.

Si en el año 2000 había 400 millones de usuarios de internet (300 millones en los países desarrollados y 100 millones en los países en vías de desarrollo), en 2015 se estima que hay 3200 millones de usuarios (1000 millones en los países desarrollados y 2200 millones en los países en vías de desarrollo). Se calcula que hay 7000 millones de suscripciones a planes de telefonía móvil y se ha pasado de una cobertura 3G del 45% de la población mundial en el año 2000 a una del 69% en el año 2015, siendo la penetración 3G en áreas rurales es del 29% y del 89% en las áreas urbanas (del total de la población mundial).¹⁰

Por todo lo anterior podemos afirmar que en la actualidad un porcentaje significativo de la humanidad tiene a su disposición la tecnología necesaria para crear contenido (teléfonos móviles con vídeo cámara, DSLR u otros dispositivos digitales) y compartirlo

⁸ Uno de los aspectos más significativos de la presente revolución digital que desarrollaremos más adelante es precisamente la integración de dispositivos y puede que su ejemplo más paradigmático sea precisamente el del teléfono móvil como herramienta total multimedia (teléfono, agenda, cámara de fotos, cámara de vídeo, ordenador, reproductor de vídeo, reproductor de audio, ordenador...).

⁹ Los datos vienen del propio portal de vídeo sharing. <https://www.youtube.com/yt/press/statistics.html>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

¹⁰ El informe está disponible en <http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2015.pdf> Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

a nivel internacional de manera prácticamente inmediata (vía Internet). Y si el avance en lo tecnológico unido a la disponibilidad de nuevos dispositivos supuso a finales de los años 60 el comienzo de una nueva disciplina artística - el videoarte - el presente desarrollo actual que ha incrementado exponencialmente tanto portabilidad como inmediatez es el caldo de cultivo perfecto para que nuevas formas de creación se desarrollen.

“Crisis y emergencia” se centra precisamente en la manera en que estos cambios en la tecnología afectan a la cultura centrando el debate en la figura del autor y en el concepto de emergencia (Johnson, 2011). En el artículo señalábamos que una de las características de la red es que funciona respondiendo a las teoría de emergencia: a pesar de la ausencia de un líder (o figura de autoridad), la multiplicidad se va ordenando a través de sus interconexiones y de la repetición de pautas que optimizan los resultados.

Un vídeo colgado en Internet no basará su éxito necesariamente en su adecuación a cánones académicos, ni siquiera en torno a su calidad técnica, estética o artística, sino en una combinación de elementos como su visibilidad determinada por el número y calidad de las visitas que recibe, su hipertextualidad - vinculación con otros vídeos, autores u *objetos web* - o su relevancia folcsonómica.

Si antes era prácticamente imprescindible contar con curadores que filtraran el contenido que nos llegaba a través de los medios de comunicación de masas, ahora son los propios usuarios - y para ser justos también algunos curadores de la vieja escuela actualizados como *trend setters* o líderes de opinión - los que van haciendo esta selección.

Del mismo modo que las hormigas segregan un rastro de feromonas que sirve para guiar al resto de la colonia a la fuente de comida¹¹, en Internet son los links, las folcsonomías (*tags*) o los marcadores sociales, los que facilitan el acceso a contenidos que la comunidad considera de interés.

¹¹ Steven Johnson. *Emergence. The connected lives of ants, brains, cities and software*. Ed. Scribner 2001.

Esto sumado a la facilidad para acceder a los contenidos, en gran medida gracias a las características inherentes a estos nuevos medios descritos por Manovich (2001), facilita que los usuarios asuman un rol más activo en el proceso de comunicación, interviniendo no sólo en la curación del mensaje, sino también en su transformación, en su difusión y en su re-interpretación; ya no son más meros consumidores de contenidos sino prosumidores (Ritzer y Jurgenson, 2010).

Es durante mi estancia en Brighton realizando el proyecto VAM Brighton cuando dos artículos que suponen los cimientos de la presente investigación: “La nueva vídeo creación: emergencia y procesos colaborativos” y “Videocartografía urbana.”

“Videocartografía urbana” fue publicado en la revista científica *Icono 14* en su número dedicado a Ciudades Creativas en Junio de 2010. En el artículo, proponía la necesidad de establecer un estudio sistemático sobre las piezas de vídeo integradas en mapas online en plataformas como Google Maps.

Para el estudio se seleccionaron las 50 mayores aglomeraciones urbanas del mundo en 2009: Tokio, Seúl - Incheon, Ciudad de México, Delhi, Bombay, Nueva York, Sao Paulo, Manila, Los Ángeles, Shanghái, Osaka - Kobe - Kioto, Calcuta, Karachi, Cantón - Foshan, Yakarta, El Cairo, Buenos Aires, Moscú, Pekín, Dhaka, Estambul, Río de Janeiro, Teherán, Londres, Lagos, París, Chicago, Shenzhen, Wuhan, Lima, Bangkok, Bogotá, Kinshasa, Lahore, Nagoya, Washington DC - Baltimore, Tianjin, Madrás, Bangalore, Hyderabad, Johannesburgo, San Francisco - Oakland, Hong Kong, Taipéi, Bagdad, Dallas - Fort Worth, Chongqing, Madrid, Filadelfia y Santiago de Chile. Tras visitar virtualmente las ciudades a través de la interface de Google Maps, se escogió un número representativo de vídeos de cada una de ellas y se procedió al análisis cualitativo de los mismos para poder establecer una primera aproximación taxonómica.

El eje sobre el que se estructuraba el estudio era la relación de los vídeos con los medios de comunicación de masas distinguiendo entre vídeos procedentes de los mismos, vídeos relacionados y vídeos independientes.

Los vídeos procedentes de los medios de comunicación de masas se caracterizaban por cambios de formato o transcodificación de contenidos. Ejemplos de estos vídeos son grabaciones directas de canales de televisión o el reformateo de vídeos o películas.

En los vídeos relacionados con los medios de comunicación de masas se podían apreciar similitudes estructurales, temáticas e incluso narrativas con los vídeos de los medios convencionales. Para su mejor análisis establecimos una clasificación - basada en la gradación de interacción Pasivo-Activo de Jeffrey Huang (2007) - de los mismos en función de su naturaleza. Así encontramos vídeos self-service (autoservicio), donde el usuario apenas si tiene labor creativa y se limita a captar (por sus medios) el vídeo. El ejemplo paradigmático de esta categoría serían los screeners en los que el usuario graba directamente la pantalla de cine o de televisión para capturar lo que en la pantalla se está emitiendo. La segunda categoría sería la denominada do-it-yourself (hágalo usted mismo), donde el usuario versiona vídeos procedentes de los medios de comunicación de masas. Esta categoría englobaría tanto los *sweded videos*, como los *recuts* o los *lipdub*. La tercera categoría queda reservada para los vídeos independientes, aquellos en los que no se utilizan recursos, ni estructuras, ni material procedente de los medios convencionales y en los que el usuario se define como un mero mediador entre lo grabado y el posible público.

A partir de esta primera taxonomía de vídeos geolocalizados desarrollé un segundo trabajo de investigación con la dirección y supervisión del catedrático Francisco García García: *"Videocartografía urbana: Procesos colaborativos en la nueva vídeo creación online"*.

Para este trabajo analicé las 40 mayores aglomeraciones urbanas en 2009 analizando 200 vídeos teniendo en cuenta factores tanto cuantitativos (número de visitas, interacciones, engagement...) como cualitativos (análisis de contenido).

La conclusión del estudio define una primera clasificación de los vídeos en función de diferentes variables. Entre las más destacadas cabe señalar que el 83% de los vídeos analizados podían ser considerados amateur y tan solo un 12% profesional.

Entendemos por amateur aquellos vídeos realizados con medios no profesionales de grabación en cuyas piezas es apreciable una narratividad no convencional o bien una falta evidente de calidad en imagen o sonido. En lo que respecta a los medios se valoró la utilización de grúas, travelling, steadycam, elementos de iluminación, micrófonos, maquillaje y entendemos por profesionales aquellos vídeos realizados por profesionales con medios profesionales y que tienen calidad suficiente como para poder ser emitidos por una televisión comercial. Las producciones que se inscriben en esta categoría, son en su mayoría, piezas publicitarias.

En lo relativo al análisis de contenido el foco de atención se centró en el usuario, en la motivación que la había llevado a grabar el vídeo (momento trascendente vs. momento intrascendente, único vs. seriado), y en las características del mismo (narrativo vs. descriptivo, momento público vs. momento privado, performático vs. no performático, imagen real vs. animación) y en los medios de los que dispuso para grabarlo (formato, movimiento, edición y postproducción, audio).

En uno de los apartados del análisis volvía a incidir en el esquema presentado en el artículo del mismo año en el que proponía una primera taxonomía en función de la relación con los medios de comunicación simplificándola en tres categorías: creación, variación y captura.

Por creación entendemos que el usuario ha tomado una serie de decisiones creativas que han dado como resultado el vídeo. La creación se identifica con un compromiso del creador que trasciende la mera captura y en el que lo que acontece delante de la cámara está vinculado de manera directa al creador. En estos vídeos es frecuente la edición o algún tipo de postproducción. El concepto de creación está en relación con la categoría de *co-creation* en la escala de interactividad de Huang, Krasna y Comtesse (2007).

Por variación entendemos que el usuario ha realizado modificaciones sobre una pieza original. La variación puede consistir en un cambio de formato o en la re-creación del vídeo original y está relacionado con la categorías *self service* y *do it yourself* en la escala de interactividad de Huang, Krasna y Comtesse (2007). Esta concepción de la

variación también tiene que ver con la *capa informática* a la que se refería Lev Manovich (Manovich, 2005). En ocasiones esta variación transcodificadora puede estar combinada con elementos más propios de la creación, es decir, no siempre se trata de un mero cambio de formato, si no que en ocasiones se producen un reciclaje creativo de material al estilo del found footage vídeo artístico, como en el caso de los ya mencionados con anterioridad re-cuts. En otras ocasiones es la historia la que se copia o versiona alterando elementos esenciales en la misma como en el caso de los sweded videos, tendencia que recogió Michel Gondry en su película *Be Kind Rewind* (2008) y que también tiene un antecedente en la historia del vídeo arte en la obra de Pierre Huyghe *Remake* (1994-1995).

Por último, definimos captura cuando se entiende que el usuario no ha realizado suficientes decisiones creativas. Concedamos que la realización del encuadre (selección espacial) y la selección del comienzo y final de la grabación (selección temporal) suponen la toma de una decisión selectiva de lo que se quiere grabar y que esto por si mismo supone la denominación del usuario como autor en toda regla, sin embargo, en la necesidad de poder establecer una gradación en la implicación creativa, entendemos que el rasgo definitorio de la captura supone que el usuario graba algo que está sucediendo más allá de él; dicho de otra manera, el usuario no juega un papel decisivo en el desarrollo del acontecimiento, que sucedería de igual forma con o sin su concurso. Esto está relacionado con la categoría de *self service* en la escala de interactividad de Huang, Krasna y Comtesse (2007).

Algunos de los vídeos que se enmarcan dentro de esta categoría pueden catalogarse dentro de lo que el vídeo creador español Iván del Rey de la Torre denomina la *realidad como perfección fílmica* (Del Rey de la Torre, 2009).

“En muchas ocasiones es la realidad la que dicta la belleza de lo grabado-filmado de forma aleatoria ya sea en lo anecdótico (en cuanto al contenido de narración) como en lo formal (en cuanto a composición, etc).”¹²

¹² Inédito. El concepto de la realidad como perfección fílmica ha surgido en numerosas conversaciones con el videasta Iván del Rey de la Torre en el desarrollo de las actividades del colectivo de vídeoarte HAZ!

En este caso la mera captura de la realidad es en si mismo un ejercicio creativo y que las circunstancias aleatorias y de carácter caótico que sucedan en el intervalo de grabación, pueden superar en interés a otros elementos previamente preparados. Este punto de vista no es exclusivamente antropológico, sino que se inscribe en el campo de la crítica de arte, de la vídeo creación, teniendo cierta similitud con los procesos creativos por azar en el arte en los años 60.

Dentro del estudio cuantitativo lo más destacable es una correlación de datos entre el número de vídeos que responden a la folcsonomía de la ciudad, el producto interior bruto y la población.

Se realizaron en dos tomas de datos en el mes de Agosto de 2009 y 2010 respectivamente cruzando los datos del portal *Youtube* con los índices de desarrollo tecnológico del The Global Information Technology Report 2009–2010 del World Economic Forum, el P.I.B. de Pricewaterhouse Coopers, o los datos de población urbana de la O.N.U., Citipopulation 2010 o Demographia 2010 y los resultados, aunque no concluyentes, apuntaban una relación entre P.I.B y número de vídeos antes que a una correlación entre población y número de vídeos.

El presente trabajo supone un paso más en el camino para tratar de comprender cómo funciona la videocartografía en particular y la creación emergente videográfica online en general. Lo novedoso del fenómeno a estudiar nos hace ser especialmente cautos con las expectativas del presente trabajo pero no nos resta ni un ápice de ilusión por llevarlo a cabo.

1.4 JUSTIFICACIÓN

Si tuviera que escoger ese momento fundacional en el que de alguna manera empezó todo, tendría que remontarme a 2005, a Marruecos, viajando rumbo a Rabat con tres amigos marroquíes: Abdel, Othman y Jalil. Antes de salir de Madrid, había fotocopiado el único mapa del norte de África que encontré en casa, sacado de un atlas publicado en

los años 70. En algún lugar entre Larache y Kenitra, desdoblé la fotocopia del mapa para tratar de ver dónde estábamos en ese momento y Abdel comenzó a examinarlo para responderme cuando se quedó helado e inmediatamente me recomendó que me deshiciera de aquel mapa para evitar problemas.

El mapa reproducido en la imagen 1 es similar a aquel que llevaba en ese momento. Podemos observar que es un mapa antiguo que representa como suelo patrio el territorio denominado como Sahara español. Bajo la aparente objetividad de aquel mapa, tras lo aséptico de su diseño, se escondía una interpretación de la realidad, una visión de la misma impuesta por su creador. La postura de ese mapa frente a esa realidad geopolítica no ofrecía lugar a dudas: por un lado la delimitación precisa de las fronteras entre el territorio referido y los países limítrofes de Marruecos, Argelia y Mauritania y por otro el uso de la gama cromática –destaquemos la evidente similitud con las islas Canarias- el territorio referido es representado como español.



Imagen 1. Mapa del Sahara español. Fuente: <http://usuarios.tinet.cat/polis/saharap.htm>

Desde mi ingenuo punto de vista, no se trataba más que de un mapa desfasado cronológicamente, pero sin embargo, la carga política seguía estando allí en ojos de mis compañeros de viaje. El hecho de que una simple fotocopia arrugada pudiera tener un valor reivindicativo me fascinó, me sigue fascinando y pienso que uno de los motivos fundamentales por los que hoy estoy escribiendo este trabajo

Hay dos libros que suponen también un punto de inflexión casi vital y que me empujan irremediabilmente hacia los estudios graduados inicialmente y hacia la videocartografía finalmente. Es en Septiembre de 2006, preparando “Las Ciudades Espejo” en Nueva York cuando leo “Simulacra & Simulation” de Jean Baudrillard y “Emergence: the connected lives of ants, brains, cities and software” de Steven Johnson. Son muchas de estas ideas de Baudrillard y Johnson las que posteriormente comenzaré a aplicar en mi obra audiovisual¹³, en mis primeros textos sobre videocreación inicialmente y finalmente sobre videocartografía.

El impulso para comenzar a estudiar vídeo mapas lo localizo en 2010 en Brighton, durante mi residencia artística en la galería Phoenix Brighthon para desarrollar el proyecto VAM. Es allí tras la experiencia práctica de haber creado un mapa colectivo de la ciudad y de haber encontrado y proyectado vídeo-mapas generados de manera emergente por usuarios anónimos en prácticamente todas las grandes aglomeraciones urbanas del mundo, cuando me planteo la posibilidad de centrar mis estudios de doctorado y mi investigación en este campo en concreto.

Las mismas preguntas que me hacía entonces me siguen fascinando e intrigando a día de hoy: ¿Cuáles son las consecuencias de la integración de vídeos y mapas? ¿Se puede hablar de autorrepresentación urbana en las capas videográficas de Google Maps? ¿Hay un autor colectivo emergente? ¿Cómo se configura el espacio urbano de las ciudades en los vídeos? ¿Es posible hacer un análisis crítico - simbólico de los mismos?

¹³ Como videocreador muchas de mis obras tratan sobre lo difuso la frontera entre realidad y ficción; es uno de los temas centrales en mi producción videográfica y considero que enlaza a la perfección con lo cartográfico y con el vídeo precisamente por ese vínculo entre lo real y que se representa – en muchos casos una ficción con mayores o menores pretensiones de objetividad.

Pero si tuviera que escoger el momento en el que comenzó todo, sería ese en el que me enamoré de los mapas, en un coche en algún punto entre Larache y Kenitra que paradójicamente nunca podré localizar.

1.5 FINALIDAD

La finalidad de esta investigación es la mejorar la comprensión de las consecuencias de la presente revolución tecnológica, sus implicaciones en lo relativo a la vídeo creación, sus repercusiones en la cultura y en la manera de entender la autorrepresentación, el autor y el objeto artístico en el contexto de los nuevos medios.

Hemos analizado un total de seiscientos vídeos, veinte por cada una de las treinta aglomeraciones urbanas más pobladas del planeta para poder tener una visión amplia del fenómeno que nos permita apreciar sus características más significativas.

Hemos restringido el estudio a las áreas más pobladas ya que consideramos que es en ellas donde se produce una mayor concentración de vídeos geolocalizados en la capa videográfica. Además estudios previos a este nos han hecho valorar que se trata de un fenómeno eminentemente urbano.

Este trabajo supone un paso más en el intento de comprensión de los fenómenos emergentes, los procesos colaborativos creativos y las estrategias de construcción del discurso audiovisual acerca de lo urbano por parte de usuarios amateur.

1.6 OPORTUNIDAD

Es complejo estudiar un fenómeno cultural con el que se es coetáneo y sin embargo, es a la vez un momento privilegiado. Estamos siendo testigos directos de un cambio

de modelo de comunicación, de una transición entre los mass media y los new media. A pesar de que el nuevo modelo no se haya terminado de configurar¹⁴, es un momento idóneo para comenzar a establecer las primeras comparaciones entre ambos e iniciar una revisión de conceptos como el de autoría o el de interactividad.

En el transcurso de la investigación hemos sido testigos de la convergencia de los sistemas de vídeo y cartografía social - primero en Google Earth y después en Google Maps- para después asistir a una transición en el uso del vídeo embebido de Google Maps a My Maps y a la creación de mash-ups como Youtube Videos Near Me que facilitan el acceso al contenido audiovisual geolocalizado.

El desarrollo de lo digital y de Internet (especialmente la web social) ha contribuido a la que la captación y distribución de datos pueda hacerse en tiempo real globalmente. Esto sumado al fácil acceso a software (ya bien sea de pago, o *shareware* u *open source*) y a la proliferación de dispositivos de grabación en vídeo, supone el caldo de cultivo ideal para la aparición de contenido audiovisual proveniente de canales “no oficiales” que pueda alcanzar la notoriedad suficiente para causar un impacto social.

Por todo esto se hace especialmente oportuno estudiar el fenómeno ahora, tanto para estudiar las trayectorias que han acercado a vídeos y mapas a su actual coincidencia, como para documentar estas primeras sinergias entre mapas, vídeos e Internet y para documentar el diálogo que se produce entre los dos modelos de representación.

Además cabe mencionar que el nuevo concepto de emergencia todavía no se ha aplicado al campo cultural y menos al de la creación artística. A pesar de *la muerte del autor* de Barthes (1986) y de *la obra abierta* de Eco (1962), todavía predomina en el imaginario colectivo una concepción del autor más propia del romanticismo que de comienzos del siglo XXI. Fruto de este conflicto entre concepto y realidad, y del

¹⁴ Según algunos autores la presente revolución tecnológica no ha alcanzado su cenit, su singularidad (J. Martín, 2006). Los ajustes conceptuales que realicemos, deberán ser revisados de nuevo en los años siguientes, cuando la siguiente etapa de desarrollo tecnológico se haya completado y la web semántica (Berners-Lee, Hendler y Lassila, 2001) reemplace a la web social.

desconocimiento de las implicaciones de lo digital en la cultura surgen tensiones entre mass media y new media.¹⁵

1.7 RECURSOS PARA LA INVESTIGACIÓN

Una de las ventajas de la presente investigación es la facilidad para acceder al objeto de estudio ya que se encuentra disponible de manera permanentemente online y del mismo modo lo están las herramientas online empleadas para su estudio.

Durante el invierno de 2015 analizamos más de 600 vídeos pertenecientes a los 30 núcleos urbanos más poblados del planeta – contrastándose los resultados con los obtenidos en el anterior estudio en 2010. Para la sección de análisis de vídeo y para el estudio de la relación mapa-vídeo se han consultado de manera constante los portales web Youtube y Google Maps – en un primer momento de manera directa y en un segundo momento a través del mash-up Youtube Videos Next To Me desarrollado por Amit Agarwal y Digital Inspiration.

Así mismo para poder visualizar la metadata de los vídeos en Youtube que eran públicos y accesibles al comienzo de la investigación y que no siempre lo eran al final de la misma hemos recurrido al empleo del add-on para Google Chrome VidIQ.

En lo referente al desarrollo teórico y a la consulta de libros, además de los recursos disponibles en Internet, tuve acceso a la red de bibliotecas de la Universidad Complutense.

Durante el trabajo de investigación previo, tuve también acceso a la biblioteca de University of Brighton, a la biblioteca Jubilee y a las instalaciones de Brighton Film

¹⁵ Podemos encontrar evidencias de esta fricción/tensión entre ambos modelos en la polémica acerca de los derechos de autor. De un lado el canon digital, la “ley Sinde” en España o *The digital economic act* en Inglaterra, del otro la cultura alternativa basada en las licencias de *Creative Commons*, el *copyleft*, el *open source* y en general del software libre con la nueva distribución de Linux: *Ubuntu*, el reproductor de vídeo *VLC* y el navegador web *Mozilla Firefox* como máximos exponentes.

School de la misma ciudad inglesa. Además desarrollé un proyecto práctico en la galería Phoenix Brighton, el proyecto de vídeo mapeado VAM Brighton (Video Art Mapping Brighton) y participé en diferentes eventos tanto como profesor invitado en el Digital Media Arts MA en University of Brighton y como ponente en Pecha Kucha Night Brighton, Electronic Art Nights en The Skiff o en la propia galería Phoenix Brighton. Esto ha supuesto un contacto directo con el público, con otros investigadores, con artistas y con teóricos de los nuevos medios que considero muy valioso.

1.8 MARCO TEÓRICO DE REFERENCIA

Debido al carácter multidisciplinar del estudio, el marco teórico del presente trabajo ha de contar con numerosas aportaciones de diferentes campos del saber. Se esbozará un breve panorama de los aspectos más relevantes para el presente trabajo de la historia del vídeo arte, el vídeo y la cartografía. Será necesario además recurrir a disciplinas como la geografía, sociología, teoría de la comunicación o cibercultura.

Es necesario también ofrecer unas pinceladas sobre el desarrollo de Internet y sus precededores, siempre en relación con su impacto social. Para ello será necesario utilizar la referencia de los estudios en cibercultura, la historia y los de los nuevos medios.

Hay dos pilares sobre los cuales se edifica la fundamentación teórica de este trabajo: el primero son las clases de la asignatura “Foundations of American Cyberculture” de Greg Niemeyer en University of Berkeley, el segundo es el libro “The Language of New Media” de Lev Manovich.

Para entender el cambio en la posición de autor en los nuevos medios es necesario recuperar algunos textos de Walter Benjamín y Roland Barthes. Sobre estos y otros textos, se construye un segundo bloque discusión que culmina adentrándose en la crítica de arte, la teoría de la información y en la filosofía para tratar de definir que es el arte y qué objeto puede ser considerado artístico; en este debate considero

fundamentales las aportaciones de Luis Martin Arias, Bajtin y de nuevo Manovich, esta vez con su artículo: "Database as a Symbolic Form".

Con el objetivo de exponer una nueva visión acerca del fenómeno de la emergencia, primero es necesario presentar el concepto y tratar de esbozar las líneas generales del trabajo pionero de Steven Johnson, para aplicarlo posteriormente a Google Maps o Youtube.

El marco teórico está estructurado de la siguiente manera:

VIDEOCARTOGRAFÍA: AUTORÍA, EMERGENCIA E INTERACTIVIDAD EN EL CONTEXTO DE LOS NUEVOS MEDIOS.

* PUNTO DE VISTA HISTÓRICO:

- EL NACIMIENTO DEL VÍDEO ARTE SEGÚN MICHAEL RUSH
- INTERNET: REFERENTES HISTÓRICOS
- EVOLUCIÓN DE LA CARTOGRAFÍA
- HISTORIA DE LAS CIUDADES

* VIDEOCARTOGRAFÍA Y NUEVOS MEDIOS

- CARACTERÍSTICAS DE LOS NUEVOS MEDIOS SEGÚN MANOVICH

* CIBERCULTURA

- LO DIGITAL
- CARACTERÍSTICAS DE LOS NUEVOS MEDIOS SEGÚN NIEMEYER

* LO URBANO

- LA CIUDAD Y LA GEOGRAFÍA DE LA PERCEPCIÓN
- LA CIUDAD Y LA ECOLOGÍA.
- LA CIUDAD Y LA GESTALT
- LA CIUDAD Y EL INTERACCIONISMO SIMBÓLICO
- DEFINICIONES DE LO URBANO: CAPEL Y SOJA

* LA CIUDAD REPRESENTADA Y AUTOREPRESENTADA

- LA REPRESENTACIÓN DE LA CIUDAD EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN DE MASAS.
- LA REPRESENTACIÓN / INTERPRETACIÓN DE LA CIUDAD EN EL INTERNET
- LAS VÍDEO-CIUDADES EN GOOGLE MAPS.

* PUNTO DE VISTA SEMIÓTICO

- YOUTUBE COMO ARCHIVO Y COMO LENGUAJE COMÚN.

* CRÍTICA DE ARTE Y CRÍTICA CINEMATOGRAFICA

- DEL AUTOR Y EL ESPECTADOR AL AUTOR-ESPECTADOR
- AUTORÍA COLECTIVA, PROCESOS EMERGENTES
- YOUTUBE COMO INSTALACIÓN.

* LO CARNAVALESCO EN YOUTUBE

- ESTRATEGIAS COLABORATIVAS E INTERACCIÓN EN EL VÍDEO ONLINE.

* PUNTO DE VISTA TEÓRICO

- LA VIDEOCARTOGRAFÍA & TEORÍA

* PUNTO DE VISTA SOCIAL

- VIDEOCARTOGRAFÍA Y SOCIEDAD

1.9 ESTRUCTURA DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo sigue la misma línea marcada por los mencionados estudios, abordando el estudio de la videocartografía desde la perspectiva de las ciencias sociales y utilizando recursos de la red para interpretar la red. La naturaleza mixta del objeto de estudio ha provocado que la metodología empleada sea en gran parte experimental y se apoye en métodos de investigación cualitativa y cuantitativa.

Decimos que la naturaleza del estudio es mixta ya que la videocartografía por definición es una disciplina transmedia y en tanto en cuanto que Internet - su principal

ventana- es un sistema eminentemente multimedia. El estudio de la videocartografía implica el estudio de sistemas cartográficos, de vídeos, del medio en donde se reúnen (Internet), del contexto en el que dicha reunión se produce y de la relación sinérgica que se produce entre todos estos factores.

El estudio es cualitativo en tanto en cuanto consideramos necesario acercarse al objeto de estudio, analizarlo y poder entenderlo para poder identificar las estrategias creativas empleadas por el usuario.

Entendemos del mismo modo que el estudio debe considerar factores cuantitativos debido a que los principales *actores* del sistema necesitan ponerse en relación unos con otros, mostrar una evolución y ser contextualizados teniendo en cuenta variables que puedan ser cuantificadas.

Consideramos que aplicar un método cuantitativo a la investigación es viable porque el fenómeno en si mismo es cuantificable y los datos recopilados están disponibles y son ofrecidos bien por el mismo sujeto de estudio en su versión de usuario (creador) como plataforma (distribuidor).

Por otro lado, hay que señalar que la presente investigación tiene un triple carácter:

- Explicativa: ya que trata de exponer la realidad de la vídeo creación colaborativa y de su imbricación en los sistemas de mapeado desde un punto de vista teórico y apoyando las deducciones sobre las conclusiones previas de investigadores, profesores y pioneros de los nuevos medios.
- Clasificatoria: ya que es su afán el de proponer una taxonomía de las estrategias colaborativas e interactivas que se desarrollan entre usuarios.
- Descriptiva: porque pretende sentar las bases de los estudios videocartográficos y para ello es necesario caracterizar el fenómeno e indicar sus rasgos diferenciadores.

Con estos objetivos como meta, hemos dividido la investigación en dos partes bien diferenciadas:

En una primera parte estableceremos el estado de la cuestión analizando la bibliografía propuesta. Realizaremos un recorrido crítico a través de las tres piezas fundamentales que articulan la videocartografía urbana: vídeos, mapas y ciudades. Abordaremos el análisis de las mismas y de sus imbricaciones desde lo geográfico a lo simbólico.

Estudiaremos las teorías propuestas desde la geografía de la percepción, la ecología (H. Barrows, 1923), la Gestalt, la escuela sociológica de Chicago y el interaccionismo simbólico, el concepto de lo urbano (D. Capel, 2003; E.W. Soja, 2008), la cibercultura (G. Niemeyer, 2006), los nuevos medios (L. Manovich, 2005), evolucionismo tecnológico (R. Dawkins, 1976) y emergencia (S. Johnson, 2001).

En la segunda parte se realiza un análisis de contenido de 600 vídeos provenientes de los vídeo mapas de las treinta aglomeraciones urbanas más pobladas del mundo en 2015 a saber: Tokio, Seúl - Incheon, Ciudad de México, Delhi, Bombay, Nueva York, Sao Paulo, Manila, Los Ángeles, Shanghái, Osaka - Kobe - Kioto, Calcuta, Karachi, Cantón - Foshan, Yakarta, El Cairo, Buenos Aires, Moscú, Pekín, Dhaka, Estambul, Río de Janeiro, Teherán, Londres, Lagos, París, Bangkok, Shenzhen, Nagoya y Kinshasa.

El estudio de contenido se centrará en las estrategias utilizadas por los usuarios para llevar a cabo su pieza videográfica. Se tendrán en cuenta también aspectos formales así como se recogerá la metadata disponible de cada vídeo para análisis futuros.

El presente trabajo se estructura de la siguiente manera:

- PRIMERA PARTE: Introducción.

Objeto, objetivo fundamental, justificación, finalidad, oportunidad, recursos de la investigación, marco teórico de referencia (más importantes teorías previas y autores esenciales), estructura de la investigación.

- SEGUNDA PARTE: Estado de la cuestión.

VIDEOCARTOGRAFÍA: AUTORÍA, EMERGENCIA E INTERACTIVIDAD EN EL CONTEXTO DE LOS NUEVOS MEDIOS.

→ Offline: Antecedentes, dimensión social y comunicativa.

- Teorías previas para contextualizar y sentar las bases analíticas e interpretativas de la información recabada durante la realización del trabajo de campo.
- Unidades de análisis: historia de la cartografía, valor funcional y simbólico, codificación de información espacial, historia del vídeo arte, proto-Internet, estudios urbanos, sociología...
- Principales autores: Delano Smith, Giedion, Rochberg, Jacobs, Pajón Leyra, Schäfter, Standage y Rush.

→ Online: Nuevos medios.

- Teorías previas acerca de fenomenología actual y emergencia cultural.
- Unidades de análisis: redes, cibercultura, semiótica, crítica de arte, medios de comunicación vs. nuevos medios, estudios urbanos, sociología.
- Principales autores: Lev Manovich, Mijail M. Bajtin, Luis Martín Arias, Greg Niemeyer, Janet Murray, Francisco García García.

→ Videocartografía urbana.

- Convergencia de la cartografía y los nuevos medios en el contexto de la web 2.0.
- Conclusiones de estudios previos sobre videocartografía urbana.

- TERCERA PARTE: Diseño de la investigación.

Objeto formal, preguntas de investigación, objetivos, hipótesis, metodología.

- CUARTA PARTE: Análisis e interpretación de los datos.
- QUINTA PARTE: Conclusiones.
- SEXTA PARTE: Aplicaciones.
- SÉPTIMA PARTE: Bibliografía.
- OCTAVA PARTE: Anexos.

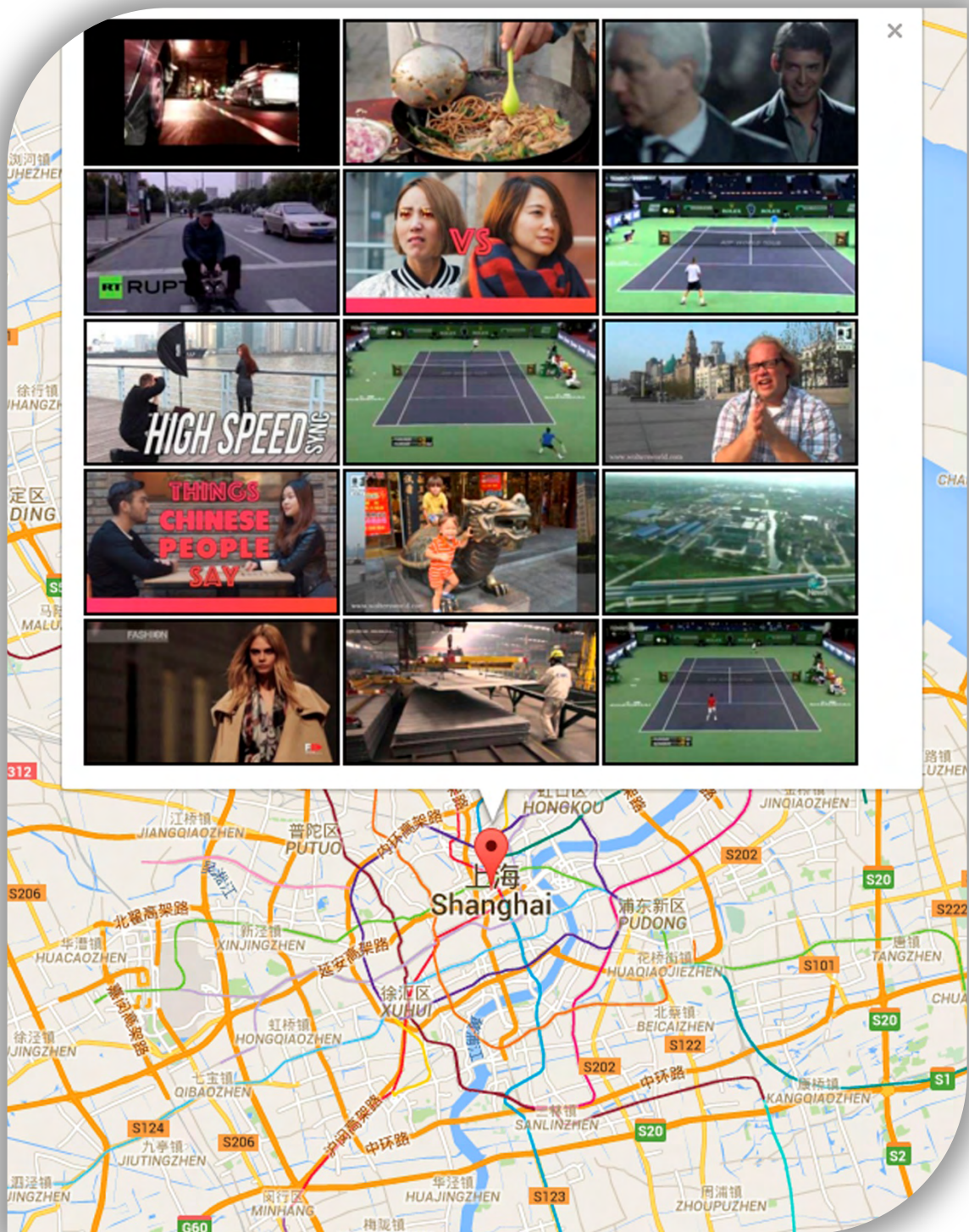


Imagen 2. Vista videocartográfica de la ciudad de Shanghai. Fuente: Youtube Videos Near You.

2. EL ESTADO DE LA CUESTIÓN

VIDEOCARTOGRAFÍA: AUTORÍA, EMERGENCIA E INTERACTIVIDAD EN EL CONTEXTO DE LOS NUEVOS MEDIOS

Este es un estudio pionero en el estudio de la videocartografía. No hay trabajos previos que centren su foco de manera concreta en vídeos emergente colaborativo geolocalizados y por lo tanto, hemos de ser cautos a la hora de comenzar a sentar las bases que soporten este trabajo.

Sirva la imagen 2 para acercar al lector a la realidad del fenómeno videocartográfico. En ella hemos reproducido una muestra de la capa de vídeo sobre la ciudad de Shanghai vista a través del *mash-up* Youtube Videos Near You. Podemos distinguir dos elementos significativos de la interface de la aplicación claramente: por un lado el mapa – en este caso es un mapa de Google Maps en vista de plano – y por otro lado una ventana emergente en la que se puede acceder a quince vídeos geolocalizados en esa área de la ciudad y alojados en la plataforma de *video sharing* Youtube.

La imagen número 3 recoge por su parte una captura de Google Maps con la capa videográfica activada. Podemos apreciar cómo los thumbnails de los vídeos se



Imagen 3. Vista global de la capa audiovisual de Google Maps. Fuente: Google Maps y NASA.

distribuyen por toda la superficie del mapa, agrupándose en las zonas continentales con mayor intensidad. Del mismo modo que en la imagen anterior detengámonos un instante para establecer cuales son los elementos que componen este vídeo mapa: por un lado podemos distinguir la capa cartográfica – el mapa nos presenta la vista satelital de Google Maps que se ha conformado siguiendo la clásica proyección de Mercator – por otro lado señalemos algunos elementos de la interface – como las herramientas de navegación en la esquina superior izquierda y las diferentes capas de información en la esquina superior derecha - y por último la capa vídeos geolocalizados.

En ambos casos, para poder realizar un análisis en profundidad necesitamos explorar las imágenes teniendo en cuenta cuatro elementos fundamentales: el mapa, el vídeo, el espacio real en el que se geolocaliza el vídeo y el espacio virtual en el que se localiza el vídeo mapa.

El presente estudio se centra en torno a estos mismos cuatro elementos, tratando de ofrecer un panorama que nos permita más adelante comprender y poder analizar con mayor precisión los vídeos incluidos en la capa videocartográfica y entender las estrategias creativas de los usuarios.

- La cartografía: analizando su evolución, estableciendo sus aspectos más significativos y contextualizándolos para finalmente analizar el papel que juega el vídeo doméstico en la ampliación de su valor representativo-simbólico.
- El vídeo doméstico y su relación con el nacimiento de nuevas disciplinas artísticas y comunicativas, valorando en qué medida la democratización de los sistemas de grabación digital han posibilitado una revolución en nuestra manera no solo de capturar sino de experimentar el mundo.
- Lo urbano y su redefinición en el contexto de los nuevos medios, identificando sus características esenciales y el impacto de lo virtual en la realidad física de las ciudades.
- Internet y su papel fundamental en la configuración de un nuevo modelo de comunicación social.

Una vez hayamos ofrecido una visión clara de la videocartografía urbana y la hayamos contextualizado dentro de la evolución de los sistemas cartográficos, el vídeo y la ciudad, podremos dar paso al análisis de las estrategias de autorrepresentación que son el foco central del presente estudio.

2.1 OFFLINE: ANTECEDENTES, DIMENSIÓN SOCIAL Y COMUNICATIVA

*"Map making is perhaps the oldest variety of primitive art...
as old as man's first tracings on the walls of caves and in the sands."* ¹⁶

No es el objetivo del presente texto establecer los orígenes de la cartografía. Esta sería una labor casi imposible para un profano en un campo donde ni siquiera los expertos consiguen ponerse de acuerdo, y sin embargo, estando la vídeo cartografía urbana compuesta por tres elementos fundamentales: mapas, vídeo y ciudades, resulta imposible no tratar de ofrecer al lector algunas pinceladas de su historia y de algunos de los hitos más significativos. Esto nos servirá para contextualizar el objeto de estudio, establecer analogías con su presente desarrollo tratando de identificar rasgos esenciales o inherentes al mismo y en definitiva poder entender, dentro de su complejidad, lo suficiente para poder realizar un análisis exhaustivo de los vídeo geolocalizados que configuran los *vídeo-mapas*.

2.1.1 Çatalhöyük y el valor funcional de los mapas

Se ha relacionado la aparición de la cartografía tanto con factores genéticos como la capacidad pensamiento abstracto o el control sobre los instintos, como con factores culturales como el almacenamiento de información o la adaptación al medio (Lewis, 1987) pero su origen, todavía incierto, está hundido en la misma bruma de especulación que caracteriza las interpretaciones acerca del arte rupestre y mobiliario. De estas formas de arte prehistórico, de las que derivaron eventualmente las formas de escritura pictográfica, cabe pensar a priori que como estas, tuvieran un fin esencialmente comunicativo y que por lo tanto sus representaciones estuvieran organizadas o presentaran algún tipo de estructura.

¹⁶ "La cartografía es quizás la variedad más antigua de arte primitivo... tan vieja como los primeros trazos del hombre en las cuevas y en la arena." Brown, Lloyd; (1949). The Story of Maps. Little, Brown and Company. Traducción propia.

Autores como Delano Smith (1987) defiende que algunas de las manifestaciones de arte rupestre conteniendo elementos paisajísticos y otros elementos *in plan*¹⁷ pueden ser considerados como los primeros mapas realizados por el ser humano. Esto situaría el origen de la cartografía antes de la aparición de la escritura y la definiría como el eslabón intermedio entre la representación artística y la escritura pictográfica.

De acuerdo con autores como Lewis (1987) uno de los motivos de la aparición de estos primeros mapas sería precisamente la necesidad de expresar, organizar y fijar información espacial de manera permanente para poder ser transmitida con mayor facilidad y asegurar la supervivencia. Esta organización visual del espacio conocido habría resultado muy ventajoso para estas sociedades primitivas. El mapa sería un objeto eminentemente práctico que tendría la función de transmitir la información espacial necesaria para organizar rutas migratorias o partidas de caza (Lewis, 1987).

Esta postura no es, sin embargo, compartida por la totalidad de los académicos. Existe una corriente muy crítica entre la que podemos destacar a Meece (2006) que se ha opuesto con firmeza a esta interpretación funcional de las pinturas rupestres aduciendo que no se trata de mapas sino antes bien de representaciones abstractas geométricas sin un eminente valor de *wayfinding*, *wayshowing* o representación espacial.¹⁸ Frente a los argumentos de Lewis contraponen la convicción de que estos

¹⁷ Utilizamos el término en inglés "in plan" utilizado por la propia autora a falta de una traducción más precisa. Una aproximación podría ser *proyectados* o *planeados* en el sentido de que son representados como en un plano.

¹⁸ El debate en la interpretación acerca de manifestaciones de arte rupestre no es exclusivo de la historia de la cartografía. Podemos establecer la existencia de al menos dos tendencias enfrentadas dentro de la academia en la búsqueda del significado de estas manifestaciones comunicativas prehistóricas: aquellos que defienden el orden y la estructura en las composiciones primitivas (Giedion, 1964) y otros que mantienen que son representaciones sin ningún orden ni control (Hoernes, 1925).

Para el historiador suizo Sigfried Giedion estas manifestaciones artísticas tienen una estructura definida. Entre los hechos que aporta Giedion para argumentar esta organización, está el trabajo realizado por el historiador del arte Max Raphael (1945) en el que llega a predecir la distribución de motivos rupestres en cuevas antes de que fueran exploradas.

Convergamos eso sí que este orden del arte rupestre es un orden diferente al nuestro- un orden en el que la superposición, la transparencia o el movimiento tendrían un significado diferente al que tienen para nosotros por el carácter ideal y simbólico de un modo de representación alejado del naturalismo. En su obra "*El presente eterno: Los comienzos del arte*" Giedion expone que el naturalismo responde a la percepción desde un único punto de vista y se centra en la apariencia de las cosas; el arte paleolítico es otro, trata de reflejar el ser de los animales representados y para ello se sirve de la abstracción.

En la misma línea Luquet (1930) hablará de *realisme intellectuel*, o como representar la realidad a través de una serie de imágenes mentales sin prestar demasiada atención a la realidad en sí misma, en ese mismo momento, desde ese punto de vista concreto. Es, en las academias de dibujo, una de las constantes batallas: liberar al artista de los prejuicios, los conceptos y las imágenes mentales a la hora de pintar del natural. Centrarse en representar lo que tenemos frente a

pueblos prehistóricos no requerían la ayuda de elementos artificiales - como los propios mapas - para poder orientarse - y que, del mismo modo, no tenían la necesidad de fijar unos conocimientos geográficos que habrían memorizado por necesidad (Delano Smith, 1987).

Podemos observar con claridad los argumentos a favor y en contra de ambas corrientes académicas en el paradigma por excelencia de esta confrontación interpretativa: el mapa de Çatalhöyük ¹⁹ (Imagen 4).



Imagen 4 La pintura mural de Çatalhöyük Fuente: studyblue.com

nosotros, pese a que no se corresponda con la imagen mental que tenemos. Dibujar a ese hombre, en lugar de dibujar a un hombre arquetípico (círculo para la cabeza, palo central y cuatro palos a modo de extremidades).

Giedion, por su lado habla de *modèle interne* - imágenes mentales. Imágenes que representan las cosas cómo las comprendemos, cómo las imaginamos, en su esencia arquetípica; no en su realidad presente, pasajera, inmediata y figurativa. Esta capacidad para la abstracción es fundamental a la hora de poder desarrollar sistemas cartográficos.

¹⁹ Elegimos Çatalhöyük frente a otras formas como Catal Huyuk o Çatal Hüyük debido a que es la forma utilizada por los propios arqueólogos del yacimiento en su página web: <http://www.catalhoyuk.com>.

Descubierto en 1961 en el sur de la península de Anatolia, en la planicie de Konya en lo que hoy es Turquía, Çatalhöyük es el mayor yacimiento neolítico encontrado hasta la fecha y posiblemente el mejor conservado. En 1963 el arqueólogo James Mellaart descubre en uno de los muros del yacimiento una pintura policromada (tonos rojizos y marrones) rupestre de unos tres metros que posteriormente se dataría aproximadamente alrededor del año 6200 a.C.

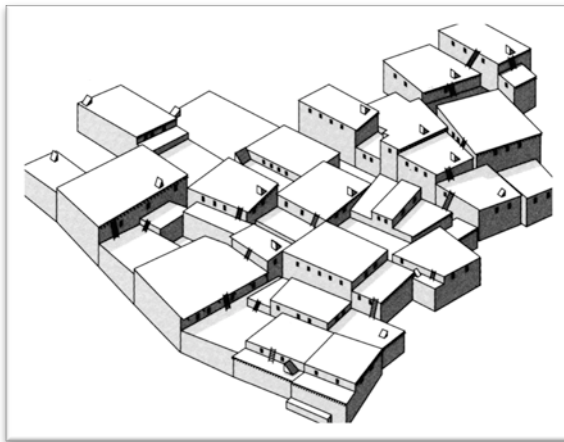
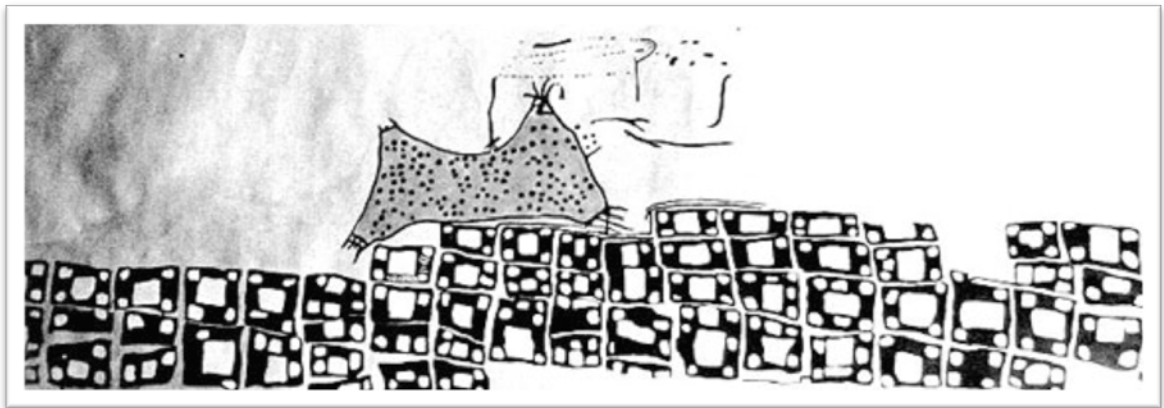


Imagen 5. Parte superior. Dibujo ilustrativo de la pintura rupestre de Çatalhöyük. Fuente: James Mellaart

Imagen 6. Parte inferior izquierda. Representación de la configuración del poblado de Çatalhöyük. Fuente: pinterest.com

Imagen 7. Parte inferior derecha. Plano en vista alzada del asentamiento de Çatalhöyük. Fuente: studyblue.com

En la imagen 5 podemos observar con mayor claridad lo representado en la pintura mural encontrando dos partes bien diferenciadas: la parte superior presidida por un forma irregular y punteada y, en la parte inferior, observamos una sucesión de motivos geométricos rectangulares.

En su capítulo "The Expression of Terrestrial and Celestial Order in Ancient Mesopotamia" para el libro *Ancient Perspectives*, Rochberg (2012) describe la pintura-mapa de la siguiente manera.

"It appears to represent the town itself with eighty rectangular buildings of varying sizes clustered in a terraced town landscape. Mellaart noted the similarity of the representation of the houses to the actual excavated structures found at the site, that is, rows of houses built one beside the other with no space between them. The wall painting shows an active double-peaked volcano rising over the town, likely to be the 3,200 m stratovolcano Mount Hasan, which is visible from Catal Huyuk. Lava is depicted flowing down its slopes and exploding in the air above the town. A cloud of ash and smoke completes the scene." ²⁰

En las imágenes 6 y 7 (una representación del asentamiento y un plano en vista alzada del mismo respectivamente) podemos observar la particular configuración de Çatalhöyük que se ajusta a la descripción de Rochberg: una serie de habitáculos rectangulares contiguos unos con otros sin separación entre ellos. Si entendemos la parte inferior de la pintura como una representación del asentamiento, podemos leer la parte superior como el accidente geográfico fundamental de la zona donde este se enclava: el Hasan Dagı²¹, que lo contextualizaría espacial y temporalmente ²².

²⁰ "Parece representar el asentamiento mismo con su ochenta edificaciones rectangulares adosadas de diferentes tamaños. Mellaart percibió la similitud entre la representación de estas casas y las estructuras que habían excavado en el yacimiento. Esto es, filas de casas construidas la una junto a la otra sin ningún tipo de separación entre ellas. La pintura rupestre muestra un volcán en erupción de dos picos alzándose sobre el asentamiento, posiblemente se trate de el monte Hasan, un estratovolcán de 3200 metros que es visible desde Çatalhöyük. Se muestra la lava deslizándose montaña abajo y explotando en el aire sobre la población. Una nube de cenizas y humo completa la escena." Rochberg F. *"The Expression of Terrestrial and Celestial Order in Ancient Mesopotamia. Ancient Perspectives. The University of Chicago Press. 2012. Traducción propia.*

No obstante, de nuevo la academia no se pone de acuerdo en asignar un valor absoluto a estas interpretaciones y autores como Meece (2006) discrepan considerando que la parte superior de la pintura representa la piel de un leopardo y la distribución del asentamiento en la parte inferior, no sería más que un motivo geométrico. Donde unos distinguen ciudades o mapas otros sólo ven sucesiones aleatorias de figuras geométricas y rudimentarios elementos figurativos - como bisontes.

Independientemente de si el yacimiento de Çatalhöyük contiene uno de los primeros mapas realizados por el hombre o no, consideremos el nivel profundo de la discusión acerca del mismo: La funcionalidad y, dentro de la funcionalidad, la representación espacial, la transferencia de la experiencia del entorno y la simbolización del wayfinding.

Son estas las principales características que, desde nuestra perspectiva contemporánea y en un primer nivel de lectura, asignamos a los mapas, que siendo representaciones del territorio nos permiten transitarlo y compartir la información acerca del mismo que otros tomaron.

Lynch (1960) definía el wayfinding como la capacidad de orientarse usando de manera consistente y organizada elementos del entorno y en la experiencia cartográfica este sistema se mantiene a través de los símbolos que representan estos elementos - estos puntos de anclaje - a partir de los cuales podemos re-organizar el espacio.²³

Es esta necesidad de poder fijar y transmitir la experiencia espacial del entorno una de las bazas más utilizadas por los valedores de la tesis cartográfica de Çatalhöyük y, de nuevo, aparecerá cuando hablemos de los primeros mapas históricos. No nos dejemos

²² Si bien el Hasan Dagi cumple la función en la pintura de localizador espacial, el hecho de mostrarlo en erupción podría situarlo temporalmente durante una de sus erupciones, que sin duda, serían de vital trascendencia para el asentamiento. En 2014, Schmitt, Danisik, Aydar, Sen, Ulusoy y Lovera en su artículo "Identifying the Volcanic Eruption Depicted in a Neolithic Painting at Çatalhöyük, Central Anatolia, Turkey (Identificando la erupción volcánica descrita en una pintura neolítica en Çatalhöyük, Anatolia Central, Turquía)" prueban que el volcán entró en erupción durante el Holoceno, pudo ser observado por el ser humano y por lo tanto queda justificada su representación en ese estado en el mural.

²³ El punto de anclaje - en caso de aceptar la postura de Mellaart y Rochberg - en el caso referido anteriormente de Çatalhöyük sería el volcán Hasan Dagi. En los mapas de las ciudades actuales los puntos de anclaje serían los monumentos y los edificios emblemáticos por permanencia y valor simbólico.

engañar por la funcionalidad de los mapas. Hay otros niveles de información además del territorial algunos más evidentes que otros, que se posicionan en una manera determinada de ver el mundo y condicionan nuestra forma de comprenderlo. Algunos mapas nos sitúan en un punto concreto otros deforman el espacio en función de creencias o valores y nunca son totalmente objetivos.

2.1.2 La codificación del espacio

Tendremos que esperar hasta el siglo VI a.C., cuando la épica estaba en decadencia y la lírica en su esplendor, para encontrar los antecedentes directos de la historia, la geografía y la cartografía. Se conoce a estos primeros historiadores/geógrafos con el término logógrafos, del griego λογογράφος (Thuc. 1. 21)²⁴. Es dentro de esa incipiente prosa griega de donde surge la literatura geográfica que la academia divide en dos ramas: la periégesis y el periplo. La diferencia entre ambas es a menudo confusa tanto para autores antiguos²⁵ como para los investigadores actuales que en ocasiones dan los términos por sinónimos utilizándolos de forma imprecisa.

A. Peretti (1979) plantea que el origen del periplo se encuentra en una literatura náutica primitiva, fundamentalmente práctica y cuya función sería la instruir a los marineros y ofrecerles referencias válidas para la navegación. Basándose en la experiencia, estos textos se centran en la morfología de las costas y en ofrecer detalles útiles para la navegación.²⁶

Pajón Leyra (2009), en su tesis doctoral “Paradoxografía griega: estudio de un género literario” describirá el periplo de la siguiente manera:

²⁴ Tenemos constancia de que Heródoto empleaba el término λογοποιοί o logopoioi (los “hacedores” de historia/prosa) λογογράφος o logógrafo (escritores de historia/prosa) para nombrar al conjunto de los escritores en prosa, incluido Heródoto.

²⁵ Gonzalez Ponce en su obra “Suda, s. v. Σκύλαξ. Sobre el título, el contenido y la unidad de FGHist III C 709” se refiere a esta imprecisión de los autores antiguos. Citado en Pajón Leyra (2009).

²⁶ Entre los ejemplos de periplos encontramos obras como: el Periplo de Hanón, el Periplo de Ps.-Escilax o el Periplo del Ponto Euxino de Arriano de Nicomedia. Para una relación de obras consideradas dentro del género periplográfico González Ponce (1992).

"(...) describe de forma lineal el itinerario que sigue un viaje por mar, a lo largo de las costas del territorio del que se trata."

Así era en un primer momento y sin embargo, con la evolución natural del género, estos rasgos esenciales se irían ampliando para dar cabida a elementos ajenos al puro *manual de navegación* y se irán incorporando a los textos tanto referencias a costumbres curiosas sucesos notables como influencias literarias. Dicho de otro modo, la mera funcionalidad del mapa, la que nos permite saber cómo llegar desde un lugar a otro, evoluciona dando cabida a una mayor riqueza informativa que la complementa.

Encontramos dos diferencias fundamentales entre periplo y periégesis. Por un lado, esta última se aleja de elementos utilitarios para ofrecer reflexiones al margen de puramente geográfico. En segundo lugar, la periégesis no se circunscribe a la descripción de las costas sino que también se aventura en las zonas del interior.

De nuevo citamos a Pajón Leyra (2009):

" (...) tiene en cuenta aspectos como la forma que presenta la superficie de una región, su orografía, y en general, aquellos detalles que resulten significativos en el conjunto de un territorio. "

El impulso y motivación de los logógrafos se liga al desarrollo colonial y comercial del pueblo griego. Autores como Jacobs (2004) vinculan la aparición de los primeros mapas griegos precisamente a la necesidad de fijar conocimientos geográficos fruto de la expansión de la civilización helena por la cuenca del Mediterráneo (Ponto, Magna Grecia, Mediterráneo occidental) y el consecuente desarrollo del comercio marítimo. En la creación de los mapas no solamente se tiene en cuenta la observación astronómica - válida para mapas de regiones próximas - o la experiencia propia y ajena en los viajes a diferentes regiones, también juega un papel fundamental el desarrollo tecnológico.

Del mismo modo que en la actualidad la imagen satelital y el desarrollo de Internet han posibilitado la evolución hacia nuevas formas cartográficas, podemos ejemplificar estos avances en el uso de herramientas como el gnomón.

El gnomon es la pieza de un reloj que sol que provoca la sombra necesaria para medir el tiempo. Los antiguos griegos, al igual que los egipcios y los babilonios lo utilizaron para realizar cálculos tanto temporales (Heidel, 1937) como espaciales: tales como la orientación de las pirámides en Egipto (Isler, 1989)²⁷ o el establecimiento de la forma y los límites del mundo conocido (Couprie, 2001)²⁸. Los testimonios que nos llegan desde la antigüedad no terminan de clarificar quién fue el inventor del gnomon. Heródoto (2, 109) reflejaba en el libro II de su Historia, que los griegos adquirieron los conocimientos acerca del mismo a través de los babilonios.

“ (...) los Griegos aprendieron de los Babilonios el reloj, el gnomon y el repartimiento civil de las doce horas del día.”

Diogenes Laercio (II, 1-2(D-K 12 A 1) en siglo III precisaba algo más, destacando la figura de Anaximandro como descubridor del gnomon – pero no señalándolo categóricamente como el inventor.

" Anaximandro fue el primero en hallar el gnomon y lo colocó sobre los relojes de Sol en Lacedemonia,(...) para marcar los solsticios y equinoccios, y construyó relojes. Fue el primero en trazar el perímetro de la Tierra y el mar y construyó también una esfera celeste. "

Autores como Szabó (1981) sostienen que Anaximandro fue el inventor del gnomón, pero otros sostienen que este no sería su creador sino su introductor en la cultura griega (Nadaf, 2005, Alonso Bernal, 2009) y el primero en utilizar el instrumento para la elaboración de mapas (Heidel, 1937).

Ya hemos observado que en los albores de la civilización para el desarrollo de la geografía fue necesario el concurso de dos factores: por un lado, la necesidad de fijar la información para la expansión comercial griega que propició una recogida de datos para poder configurar los primeros mapas marítimos – luego expandidos y

²⁷ Martin Isler *Journal of the American Research Center in Egypt* Vol. 26, (1989), pp. 191-206 Published by: American Research Center in Egypt.

²⁸ Dirk L. Couprie. *Heaven and Earth in Ancient Greek Cosmology. From Thales to Heraclides Ponticus.* (2001). Springer New York.

complementados con información sobre los territorios- y, por otro, el desarrollo tecnológico que posibilitó aumentar la precisión en las mediciones. Sin embargo, esta capacidad de codificar e interpretar información relevante sobre el entorno y compartirla no es exclusiva del ser humano.²⁹ En el reino animal encontramos animales capaces de codificar e interpretar información sobre el entorno y compartirla con sus semejantes. Este tipo de comportamiento han sido documentadas entre manadas de lobos que marcan dejando un rastro para delimitar las fronteras de su territorio (Peters, 1979) o en colonias de hormigas que utilizan un rastro de feromonas para marcar las vías de acceso a las fuentes de comida (Wilson, 1962).

En 1962, Edward O. Wilson exponía en su serie de artículos *Chemical communication among workers of the fire ant Solenopsis saevissima (Fr. Smith)* para la revista científica *Animal Behaviour* el mecanismo por el cual las colonias de hormigas se organizaban de manera emergente a la hora de buscar comida en las inmediaciones del hormiguero.

“Recruitment in mass foraging is organized almost exclusively by the use of the trail substance, which is secreted by Dufpur's gland and released through the extruded sting. The secretion is a powerful attractant, which excites workers and draws them out of the nest in the direction indicated by the trail. No other stimuli are required to induce this behaviour. The initial build-up of workers at food masses is exponential. The build-up decelerates towards a limit as workers become crowded on the food mass because (1) workers unable to reach the mass turn back without laying trails, and (2) the trail deposits of single workers evaporate within a few minutes. As a result, the number of workers at food masses tends to stabilize at a level which is a function of the area of the food mass. But the nature of the communication requires that the feed-back system have a lag of up to several minutes. The lag is measurable in the “overshoot” of numbers of approaching workers and is a function of the distance of the food mass from the nest.”

²⁹ Convengamos que una de las mayores diferencias que en el ámbito funcional encontramos en relación a la codificación del espacio entre el ser humano y el resto de los animales no es la capacidad de transmitir información territorial, si no en la capacidad de fijarla.

Este rastro de feromonas dejado individualmente por cada hormiga irá configurándose en un mapa químico colectivo sobre su propio territorio con información que ayuda al resto de los miembros de la colonia a localizar recursos útiles para la supervivencia colectiva. La creación de estos mapas parte del individuo pero solamente puede funcionar gracias a la participación del colectivo.

Cada miembro de la colonia deja un rastro de feromonas mientras explora el espacio donde se ubica el hormiguero (Moody, 1993). Es la suma de todos estos rastros lo que conforman una suerte de mapa químico colectivo y efímero donde las rutas más útiles para la comunidad son las que terminan por tener un componente de feromonas más fuerte ya que son más frecuentadas, las rutas menos útiles tienen un rastro menor y van desapareciendo.

Como señala Horn (1976),

“Ants, the most widely studied of the foraging insects, use pheromone trails to lead colony members to food sources and new nest locations.”³⁰

La experiencia directa del territorio y su codificación son elementos inherentes en los niveles más básicos de transmisión de información espacial. Ya sea en el caso de los marineros griegos que a partir de experiencias individuales configuraban una literatura náutica que sentó las bases de los primeros mapas, o en el caso de las colonias de hormigas que recogen la información de manera individual para después, de manera colectiva, desarrollar un mapa químico que beneficie a toda la colonia.

Este último sistema presenta fuertes similitudes con las formas de selección y categorización emergente que empleamos cada día en Internet. Del mismo modo que las rutas que llevan a fuentes de alimento se van a ir reforzando cada vez que una nueva hormiga las transite, las websites más visitadas cobran una mayor notoriedad y

³⁰ "Las hormigas, los insectos recolectores más estudiados, usan rastros de feromona para guiar a los miembros de la colonia a las fuentes de alimento y a las nuevas localizaciones de anidamiento." Horn, D. J. 1976. Biology of insects. W. B. Saunders, Philadelphia. Cit. Moody, D. 1993. A field study of the ant trail phenomenon. Tested studies for laboratory teaching, Volume 5 (C.A. Goldman, P.L.Hauta, M.A. O'Donnell, S.E. Andrews and R. van der Heiden, Editors Traducción propia.

son más fácilmente accesibles para el resto de los internautas. Del mismo modo numerosos estudios del cerebro apuntan a que en uno de los factores que determinan la plasticidad cerebral es la repetición de conexiones sinápticas, donde algunas rutas utilizadas con mayor frecuencia se van fijando y otras menos usada se van debilitando con el paso del tiempo.

2.1.3 El valor simbólico

Tenemos evidencias desde tiempos de Homero de que el ser humano era capaz de almacenar información acerca de su entorno y tan pronto como la escritura empezó a fijar las historias y conocimientos de la tradición oral, comenzamos a encontrar los primeros intentos de reflejar esta información.

No se conservan mapas de esta época y no se tiene la certeza absoluta de que estos existieran pero ya en los primeros textos - incluso en obras a priori de ficción - encontramos las primeras descripciones de elementos geográficos. Tanto en *La Odisea* como en *La Iliada* encontramos numerosas referencias geográficas que sitúan la acción de la narrativa en un mundo concreto.

En su obra *The Story of Geographical Discovery. How the World Became Known* Joseph Jacobs reflexiona sobre esto utilizando los textos homéricos, en este mismo sentido:

"The first glimpse that we have of the notions which the Greeks possessed of the shape and the inhabitants of the earth is afforded by the poems passing under the name of HOMER. These poems show an intimate knowledge of Northern Greece and of the western coasts of Asia Minor, some acquaintance with Egypt, Cyprus, and Sicily; but all the rest, even of the Eastern Mediterranean, is only vaguely conceived by their author." ³¹

³¹ "El primer atisbo que tenemos de las nociones que los griegos poseían acerca de la forma y de los habitantes de la tierra nos lo ofrecen los poemas circulando bajo el nombre de HOMERO. Estos poemas muestran un conocimiento íntimo del norte de Grecia y de las costas occidentales de Asia Menor, alguna familiaridad con Egipto, Chipre y Sicilia;

Es, sin embargo, complicado separar realidad y ficción en las referencias geográficas de la obra homérica. En una práctica frecuente en el nuevo cine documental en la actualidad, hay elementos de ficción - en el caso de Homero, mitológicos - contextualizados junto a elementos reales, conformando una visión mítica de la realidad tan compleja que aún hoy en día, más de dos mil años después, académicos y arqueólogos debaten sobre la realidad de muchos de los elementos mencionados en los dos poemas.³² Convengamos sin embargo, que la visión del mundo homérica, pese a su componente mitológico-ficticio, sí que jugó un papel fundamental en el modo en que los griegos percibieron su entorno sino también en el modo en el que trataron de representarlo.

Como señala Errecalde, A. M. (1999):

"El mundo para los poetas y cartógrafos arcaicos no se representaba como una superficie homogénea; era una red de caminos, y la descripción a modo de periplo o itinerario como la desarrollada por Homero en el Canto 11 de Ilíada perduró durante toda la Antigüedad."

Es a partir de este punto de vista homérico, basado en la experiencia del territorio transmitida a través de la tradición oral, como se construyen los primeros mapas. Es la fuerza de una concepción determinada del mundo la que condiciona de manera fundamental no solamente el desarrollo de la cartografía sino la propia visión del mundo hasta bien entrada la Edad Media.

Al no haber llegado ningún mapa de la época homérica hasta nuestros días, utilizaremos para ilustrar y facilitar la comprensión de su geografía un mapa del siglo XIX en el que se interpretan los datos recogidos en la narrativa de La Iliada y La

pero, el resto, incluso en el propio este del Mediterráneo, es solamente concebido vagamente por el autor." Jacobs, Joseph ; The Story of Geographical Discovery. How the World Became Known. Project Gutenberg. 2004. Traducción propia.

³² No es extraña la inclusión en la representación del mundo de elementos provenientes de la religión o de las creencias. Al igual que Homero se refiere al Tártaro o al Hades como si de lugares reales se tratara, durante la Edad Media, cartógrafos cristianos incluirán en sus mapas junto a localizaciones reales otras extraídas de La Biblia dotando a las mismas, mediante su inclusión en el mapa, de un halo de veracidad. Posteriormente, ya en el siglo XXI estas prácticas de inclusión de ficción dentro de los mapas serán cotidianas mediante la geolocalización de piezas de ficción en los sistemas cartográficos online como *Google Maps*.

Odisea. El autor, Mac Carthy realizó el siguiente mapa para la revista parisina *Le magasin pittoresque* basándose en los textos atribuidos al autor heleno – y muy probablemente en el mapa de Hecateo de Mileto.

En el mapa reproducido en la imagen 8 podemos observar la Tierra como una meseta rodeada por una corriente de agua: el río Océano. Según la cosmogonía de la antigua Grecia, el río Océano, era el origen de todo el agua del planeta ³³, su cauce curvado delimitaba el mundo y las masas continentales ³⁴ y los astros y los planetas salían y se ponían en sus aguas.³⁵

En el interior delimitado por el río, se representan las masas continentales con Europa al norte, Asia en el este, Egipto, Etiopía y Libia en el Sur y las Columnas de Hércules y el Monte Atlas. Conectando estas masas continentales encontramos el Mar Mediterráneo.

Anaximandro fue posiblemente el creador del primer mapa que recogía la visión homérica del mundo. Se cree que su mapa, grabado sobre una plancha de madera, lamentablemente no ha llegado hasta nuestros días. Tenemos una idea aproximada de cómo pudo haber sido ese mapa gracias a Hecateo, también vecino de Mileto, de quien se cree que utilizó el mapa de Anaximandro para desarrollar el suyo propio y también el primer tratado de Geografía de la historia.

³³ "The enormous strength of Okeanos with his deep-running waters, Okeanos, from whom all rivers are and the entire sea and all springs and all deep wells have their waters of him." "La enorme fuerza de Okeanos con su aguas profundas, Okeanos desde el que todos los ríos son y desde el que todos los manantiales y pozos profundos toman sus aguas". Homer, *Iliad* 21. 194 ff. Traducción propia.

³⁴ Hay numerosas referencias a la curvatura del río Océano con términos como "the bending ocean" (el océano que se dobla) (libro II), "the curled ocean" (el océano rizado) (libro IV). "Okeanos, whose stream bends back in a circle." "Océano, cuya corriente se dobla en un círculo." Homer, *Iliad* 18. 399 ff (trans. Lattimore) (Greek epic C8th B.C.). Traducción propia.

³⁵ Encontramos muestras de esto en: "Now Helios (the Sun) of a new day struck on the ploughlands, rising out of the quiet water and the deep stream of Okeanos to climb the sky." "Ahora Helios (el Sol) de un nuevo día golpea las tierras de labranza, ascendiendo desde las aguas tranquilas y las profundas corrientes del Océano para ascender hasta el cielo." Homer, *Iliad* 7. 422 ff. Traducción propia. Del mismo modo se refleja en: "And now the shining light of the sun (Helios) se hundi6 en el Océano arrastrando la noche (nyx) sobre la tierra fecunda de grano." Homer, *Iliad* 8. 485 ff. Traducción propia.

En palabras de Jacobs (2004):

"We have no longer any copy of this first map of the world drawn up by Anaximander, but there is little doubt that it formed the foundation of a similar map drawn by a fellow-townsmen of Anaximander, Hecataeus of Miletus, who seems to have written the first formal geography. Only fragments of this are extant, but from them we are able to see that it was of the nature of a periplus, or seaman's guide, telling how many days' sail it was from one point to another, and in what direction. We know also that he arranged his whole subject into two books, dealing respectively with Europe and Asia, under which latter term he included part of what we now know as Africa. From the fragments scholars have been able to reproduce the rough outlines of the map of the world as it presented itself to Hecataeus. From this it can be seen that the Homeric conception of the surrounding ocean formed a chief determining feature in Hecataeus's map." ³⁶

Ha habido numerosos investigadores que se han propuesto reconstruir el mapa de Anaximandro: Herrmann (1931:47), Heidel (1937: 6), Bengtson et al. (1963:8), Brumbaugh (1981:22), Robinson (1968:320), Bunbury (1979:140,141), Cohen y Drabkin (1948:153) y Naddaf (2003:54) y, pese a mantener elementos comunes, existen también notables diferencias.

En la imagen 9 encontramos la interpretación de Robinson (1968). Podemos observar que en lo esencial no difiere en demasía de la visión homérica del mundo: se mantiene el océano que circunvala la tierra alimentando los ríos y mares interiores y rodeando tres grandes masas continentales: Europa, Asia y Libia (Norte de África). Europa está

³⁶ "No tenemos copia de este primer mapa del mundo elaborado por Anaximandro, pero tenemos la certeza de que sirvió como base para la creación de un mapa similar elaborado por Hecateus, otro vecino de Mileto, quien pudo haber escrito el primer tratado de Geografía. Sólo nos han llegado fragmentos de su obra, pero por lo hemos sido capaces de ver era una especie de periplus, o guía de marineros, donde se podía consultar cuantos días había que invertir navegando de un punto a otro y en qué dirección. También sabemos que organizó todo los temas en dos libros en los que trataba respectivamente Europa y Asia - en esta última incluía parte de lo que ahora conocemos como África. Gracias a estos fragmentos los investigadores han podido reproducir los contornos aproximados del mapa del mundo según Hecateus. En base a esto, puede verse que la concepción homérica del océano que rodeaba la tierra jugaba un papel fundamental en el mapa." Jacobs, Joseph (2004). Traducción propia.

separada de Libia por el Mar Mediterráneo y de Asia por Mar Negro y el río Phasis. Así a su vez estaría separada de Libia por el río Nilo. Un detalle significativo es la elección del punto central que en el mapa de Robinson se alinea con la ciudad de Delos.³⁷

Hecateo (560 aC-418 aC) en su libro *Periplus* (Viajes alrededor de la Tierra) amplió y corrigió el mapa de Anaximandro complementándolo con textos siguiendo la tradición del periplo, en los que, como hemos mencionado antes, describía y daba indicaciones de las localizaciones representadas en el mapa. En la interpretación del su mapa reproducida en la imagen 9 podemos observar como los elementos fundamentales se mantienen como la idea del océano que rodea las tres masas continentales (Europa, Libia - África - y Asia) y la elección de Grecia como punto central.

Lo que resulta sumamente interesante es observar como la literatura náutica griega partiendo de la experiencia del territorio y de su documentación más o menos precisa supone la base para el conocimiento geográfico práctico, pero sin embargo, la concepción del mundo continuaba siendo la homérica basada en mitos.

Estos primeros mapas son los encargados de transmitir la información geográfica de su tiempo perpetuando una visión del mundo de la que se nutren. Muchas de las convenciones provenientes del mundo homérico, tardarán más de dos mil años en dar paso a nuevas ideas y nuevas formas de representación dominantes. Reseñemos, por ejemplo, cómo los mapamundis circulares con una división ternaria continental perdurarán durante la Antigüedad, durante toda la Edad Media³⁸ – en los mapas de T en O – hasta bien entrado el Renacimiento.

³⁷ En su libro *The Greek Concept of Nature: The Politics of Theory-Building and Pedagogy in in Composition*, Gerard Naddaf clasifica alguna de las reproducciones más significativas del mapa de Anaximandro teniendo en cuenta la elección del omphalos. Así ese punto será Delos para autores como Robinson (1968) y Hurwitt (1985), Delphi para

³⁸ Encontraremos esta yuxtaposición de fuentes geográficas en los mapas medievales donde la imagen del mundo de Homero será sustituida por la bíblica donde Jerusalén pasará a ser el centro del mundo y se incorporarán lugares míticos como el Jardín del Edén.

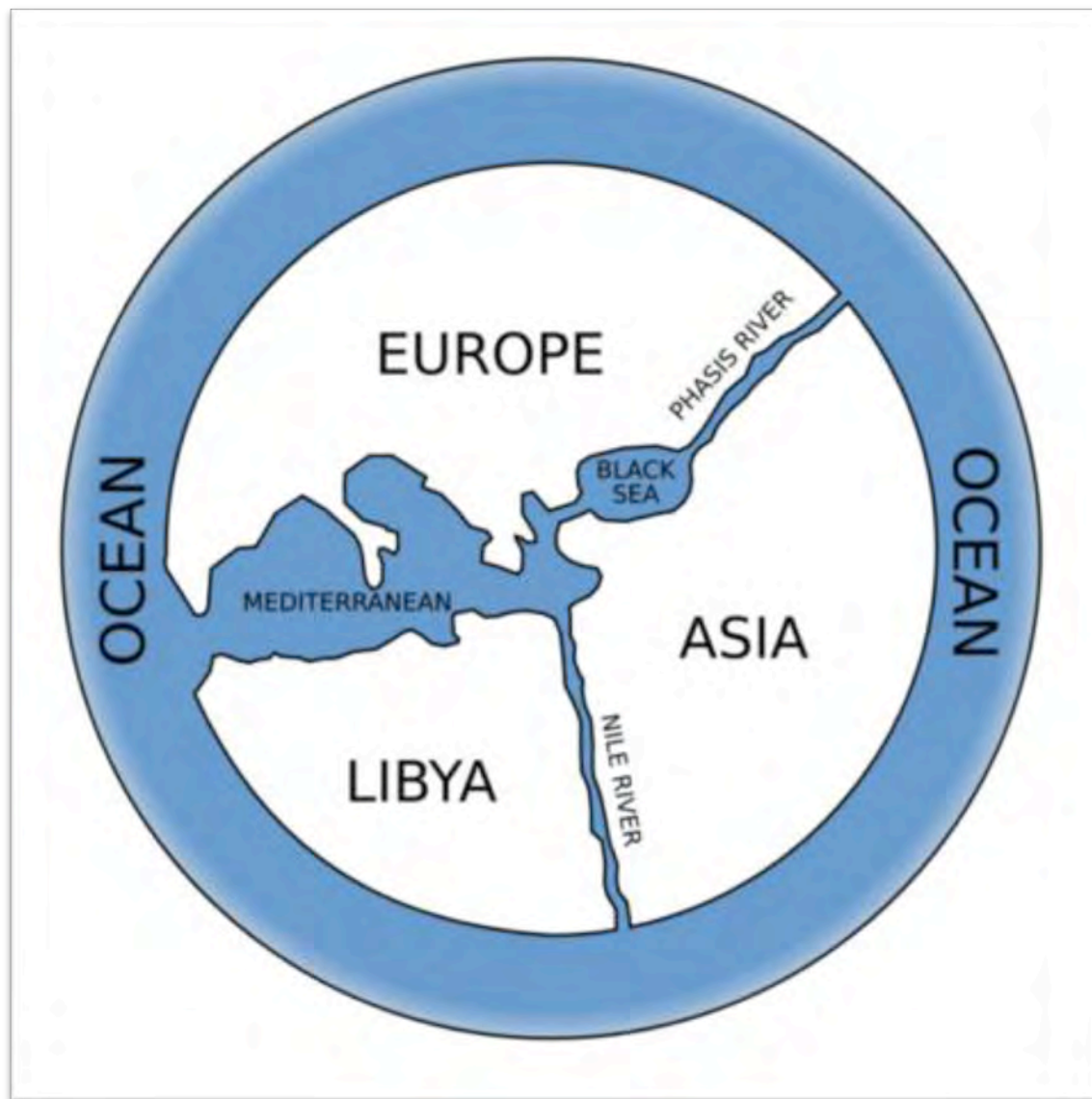


Imagen 9: Interpretación del mapa de Anaximandro. Fuente: J.M. Robinson



Imagen 10: Interpretación del mapa de Hecateo. Fuente: Bibi Saint-Pol

En nuestros días, habiendo aceptado la ciencia como principal fuente geográfica y con el desarrollo de la fotografía satelital, podemos observar un tipo de dialéctica diferente. Detengámonos por un momento en las imágenes 11 y 12. Son dos mapas que tratan de representar el territorio chino. En ambos hay una división por provincias para facilitar su identificación y en ambos se utiliza el color para determinar que forma parte del territorio nacional y cuáles son los países limítrofes.

Observemos en la imagen 11 cómo se ha representado la isla de Taiwan. Si nos atenemos al código cromático empleado, tenemos que asumir que es una provincia más del territorio nacional chino, bien es cierto que el uso de mayúsculas y negrita en el nombre la diferencian del resto de los rótulos, pero es destacable remarcar la diferencia en la representación de la isla y la de, por ejemplo, el territorio vietnamita, caracterizado al igual que el resto de los países fronterizos con el color verde y los nombres escritos en blanco. La forma en la que se ha representado Taiwan en este mapa apunta a que es una provincia china más.

¿Cómo está representada Taiwan en el mapa reproducido en la imagen 12? Comencemos por el tratamiento cromático, en Taiwan al igual que en los países limítrofes se ha empleado ese tono gris que nos ayuda a centrar la atención en las provincias pertenecientes al estado chino en las que sí se ha utilizado color.

Por otro lado, los títulos empleados para describir en el mapa la isla concuerdan con los utilizados en otros países para marcar su condición de estados y no de provincias y más significativamente, se ha empleado el símbolo de la estrella junto al rótulo de Taipei para significar su condición de capital. La forma en la que se ha representado Taiwan en este mapa apunta a que es un territorio extranjero con capital en Taipei y con total independencia de China.



Imagen 11: Mapa de China con Taiwan como provincia. Fuente: mapofworldmap-34.blogspot.com

Imagen 12: Mapa de China con Taiwan como país independiente. Fuente: Forbes.

2.1.4 Traduciendo lo real

Hemos visto cómo los mapas pueden distorsionar la visión del mundo en función de sistemas de creencias o de la experimentación subjetiva del territorio a representar, ya bien sea de modo inocente o intencionada.

Convegamos que existe una dificultad inherente al proceso de recreación del territorio y que aun con avances tecnológicos, sigue siendo complicado establecer una visión neutra del espacio a representar. Esa ha sido una de las principales luchas de la cartografía desde su creación y que podemos reducir en lo esencial al siguiente problema: encontrar una manera de poder representar el espacio tridimensional sobre un plano.

A partir del siglo XV numerosos estudiosos se centran en tratar de solucionar este problema de la representación bidimensional del territorio y es precisamente del periodo que va desde el siglo XVI hasta el siglo XIX cuando se desarrollan las proyecciones principales: Mercator (1569), Cassini (1745) o Mollweide (1805) entre otras.

Como apunta Snyder (1987):

"A map projection is a systematic representation of all or part of the surface of a round body, especially the Earth, on a plane." ³⁹

La creación de la proyección de Mercator en 1569 supone un antes y un después en la imagen que la humanidad tiene del mundo. Es sin ningún tipo de duda la proyección más utilizada a la hora de representar nuestro planeta a pesar de que presenta distorsiones muy importantes, resueltas en otras proyecciones más modernas.

Como observamos en la imagen 13, se trata de una proyección cilíndrica conformada con meridianos y paralelos entrecruzándose en ángulo recto. La proyección representa

³⁹ "Una proyección cartográfica es una representación sistemática de todo o parte de la superficie de un cuerpo esférico, especialmente la Tierra, en un plano." Syder, John P.; "Map projections - A Working Manual. U.S. Geological Survey Professional Paper 1395. Library of Congress, 1987. Traducción propia.

las formas continentales correctamente y es muy precisa en la representación de zonas ecuatoriales. El problema fundamental es que distorsiona las áreas cercanas a los polos - por ejemplo, Groenlandia aparece con un tamaño desproporcionadamente grande, del tamaño de América del Sur.

Y es que el problema fundamental con el que pronto se encuentran los cartógrafos es que cuando consiguen representar bien uno de los elementos en el mapa, hay otro que necesariamente se distorsiona. Dicho de otra manera, se hace necesario dar prioridad a uno de los elementos - cuya representación será precisa - en detrimento del resto.

En palabras de Miller:

*" (...) the practical problem considered here is to find a system of spacing the parallels of latitude such that an acceptable balance is reached between shape and area distortion (...) "*⁴⁰

Snyder (1987) en el manual que escribe a finales de los 80, también nos habla de esta necesidad de priorizar y fundamenta la elección de una proyección u otra en función del mapa a ejecutar y del elemento que queremos representar con más fidelidad.⁴¹

Así las señala que las proyecciones homolográficas son recomendadas si queremos mantener el área sin deformaciones o las proyecciones conformadas son muy precisas a la hora de representar los ángulos locales.

Pese a sus fallos, la proyección de Mercator es desde 1910 el estándar para la elaboración de cartas náuticas, se utiliza para cartografiar las zonas ecuatoriales de otros planetas y es, actualmente, la proyección más utilizada por los principales mapas en Internet - *Google Maps, Bing Maps, Open Street Maps, Map Quest y Yahoo Maps*.

⁴⁰ " (...) el problema práctico a considerar aquí es el encontrar un sistema de colocar las paralelas de latitud de tal modo que se alcance un equilibrio aceptable entre forma y la distorsión de área (...) Miller, O.M.; Notes on a cylindrical world map projections. Geographical Review, v 32. 1942. Traducción propia.

⁴¹ Para Snyder, los elementos a tener en cuenta a la hora de escoger una proyección u otra son: área, forma, escala y dirección y las proyecciones adecuadas para mantener esos elementos son respectivamente: homolográficas, conformadas, equidistantes y azimutales (Snyder, 1987).

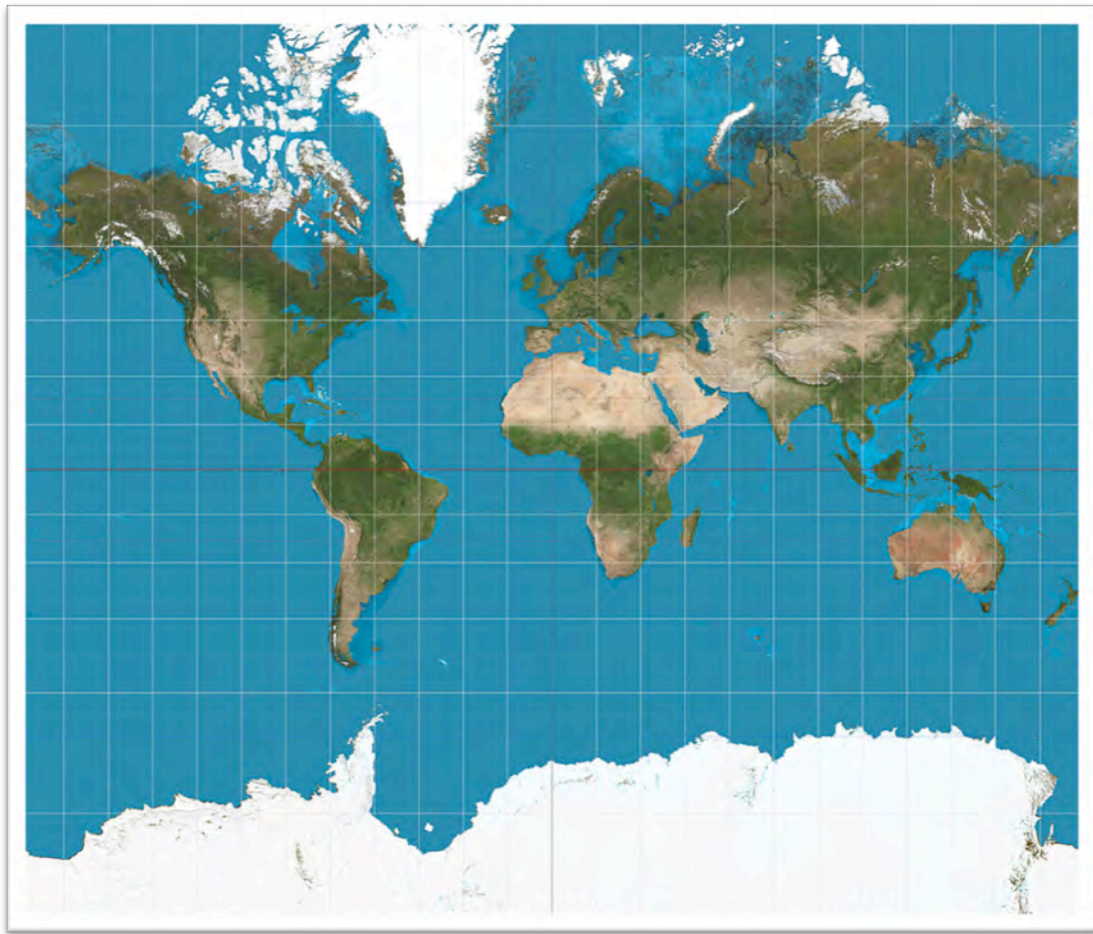


Imagen 13. Proyección de Mercator. Fuente: Strebe.

De hecho, cuando Miller se refería a lograr un equilibrio aceptable entre la correcta representación de las formas y el grado de distorsión, sitúa todo en función de la visión del mundo que se impuso desde la proyección de Mercator.

"By an 'acceptable' balance is meant one which to the uncritical eye does not obviously depart from the familiar shapes of the land areas depicted by the Mercator projection but which reduces areal distortion as far as possible." ⁴²

⁴² "Por un equilibrio 'aceptable' nos referimos a uno que a los ojos no críticos no se aparte demasiado de las formas continentales familiares de la proyección de Mercator pero que reduzca la distorsión de área tanto como le sea posible." Miller, O.M.; Notes on a cylindrical world map projections. Geographical Review, v 32. 1942.

Sin embargo, gran parte de las críticas a la proyección de Mercator no van referidas simplemente a las deformaciones en el territorio sino a la representación del mundo que se impone a partir de las mismas.

Y es que esta distorsión espacial agranda el tamaño de las potencias coloniales en detrimento de las colonias y sitúa a Europa en el centro del mapa. En su web Jürgen Heyn⁴³ expone de forma clara algunas de las distorsiones más notables encontradas en la proyección de Mercator.

"Gran Bretaña (244,000 kilómetros cuadrados aparece tan grande como Madagascar (587,000 kilómetros cuadrados). Italia (301,000 kilómetros cuadrados) aparece tan grande como Somalia (637,000 kilómetros cuadrados). Francia (547,000 kilómetros cuadrados) aparece tan grande como Niger (1,267,000 kilómetros cuadrados). Suecia (752,000 kilómetros cuadrados) aparece dos veces más grande que Egipto (1,001,000 kilómetros cuadrados.)"

Algunas de las proyecciones posteriores a Mercator que han solucionado parte de su problemática son: U.T.M. (Universal Transversal Mercator), proyección de Gall-Peters, la proyección de Robinson o la más reciente Winkel-Tripel.⁴⁴

La proyección Gall-Peters creada por Gall a mediados del siglo XIX y popularizada por Peters en 1976, fue uno de los intentos de corregir las aberraciones de escala en Mercator. Como podemos observar en la imagen 14, mientras que los meridianos se distancian a espacios iguales, la separación de los paralelos es progresiva. De este modo las áreas son representadas aparentemente con mayor precisión. La proyección Gall-Peters fue muy utilizada por ONG's y por la misma UNESCO⁴⁵ al ser considerada una alternativa al eurocentrismo de la proyección de Mercator.

⁴³ Información disponible en: http://www.heliheyne.de/Maps/L02P03_E.html. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

⁴⁴ La U.T.M. fue creada por Lambert en el siglo XVIII y la diferencia es que se toma con referencia para la proyección el meridiano de Greenwich, de modo que la representación de las áreas en la proximidad de este punto es correcta.

⁴⁵ En la actualidad, la UNESCO ha vuelto al uso de la proyección de Mercator como puede ser observado en <http://whc.unesco.org/en/interactive-map/> Fecha última consulta: Octubre 2015.

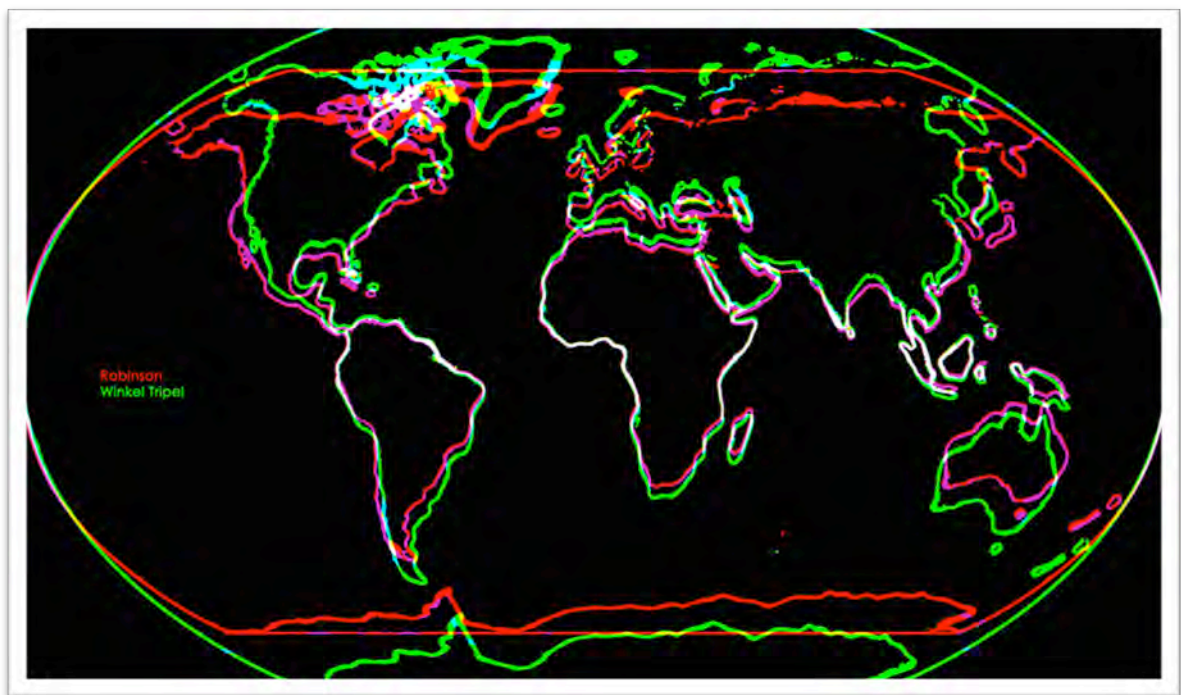


Imagen 14: Proyección Gall-Petters. Fuente: Oxfam

Imagen 15: Comparación proyección Robinson y Winkel Tripel. Fuente: Propia a partir de Txankete51.

líneas de latitud ligeramente curvadas. No es ni conformada ni equivalente, y al igual que la proyección de Robinson opta por múltiples distorsiones menores, de hecho, la versión norteamericana de Gall-Petters fue la proyección de Miller (1942) y uno de sus aportes fundamentales fue el diseño de técnicas para la creación de mapas a partir de fotografías aéreas. Se utiliza esta proyección con frecuencia en los Atlas de Estados Unidos.

La proyección de Robinson fue utilizada desde 1988 hasta 1998 como la proyección oficial de la National Geographic Society. Tal y como podemos observar en la imagen 15, se trata de una proyección pseudocilíndrica que opta por una representación cargada de pequeñas distorsiones en todos sus puntos para evitar una gran distorsión en cualquiera de ellos. Sin embargo, las latitudes altas siguen presentando una distorsión en la forma bastante importante como podemos observar de forma especialmente notable en el continente antártico.

La proyección de Winkel Triple sustituyó en 1998 a la proyección de Robinson en la National Geographic Society. Es una proyección modificada azimutal que presenta unas únicas zonas con un mayor grado de error son las polares situadas en los extremos este y oeste del mapa.

Puesto que ninguna de las proyecciones parece ser capaz de la total objetividad y siempre hay errores y distorsiones inevitables en la transposición de los datos extraídos de la realidad al ser representados en 2D la elección de una proyección u otra supone una declaración de intenciones no solamente en lo referente a lo cartográfico, si no una muestra de una determinada concepción del mundo. Por lo tanto, de una manera inocente o interesada - ese es otro debate - los mapas han moldeado la visión del mundo que ha tenido la humanidad.

2.1.5 Interpretando lo real

En la actualidad disponemos de herramientas de increíble precisión para ejecutar las representaciones más certeras, las vistas satelitales y el desarrollo de software para el mapeado han sido vitales para lograr nuestra presente visión del mapamundi, pero como hemos observado con el imago mundi homérico o bíblico, una vez establecida esa interpretación de la realidad, nuestra propia percepción del mundo cambia.⁴⁶

Como señala Wolf Schäfter en su apasionante artículo “Ptolemy’s Revenge: A Critique of Historical Cartography”⁴⁷:

“ Modern science and technology have gained an interpretive monopoly about all things physical. High-resolution photography and computer-enhanced satellite imagery deliver brilliant hemispheric panoramas. Profoundly iconic and imprinted in the collective brain, the spinning geobody and its cartographic representation have become a “natural” sight. Yet our map of the world and photorealistic globe are anything but natural; produced by modern geography and “imagineered”⁴⁸ by technoscience, they only appear to be natural because they are firmly embedded in the present worldview. ⁴⁹

⁴⁶ En esta línea también se manifiesta Soja en Postmetrópolis: “Por un lado, nuestras acciones y pensamientos modelan los espacios que nos rodean, pero al mismo tiempo los espacios y lugares producidos colectiva o socialmente en los cuales vivimos, moldean nuestras acciones y pensamientos de un modo que sólo ahora estamos empezando a comprender. Si utilizamos términos familiares a la teoría social, podemos decir que la espacialidad humana es el producto del agenciamiento humano y de la estructuración ambiental o contextual.”

⁴⁷ Schäfter, W. (2005). “Ptolemy’s Revenge: A Critique of Historical Cartography” en Coordinates Series A, No.3. 2005. Disponible en: <http://purl.oclc.org/coordinates/a3.pdf> . Última revisión Octubre de 2015.

⁴⁸ Nota al pie de Wolf Schäfter: “ I have appropriated this word from Walt Disney; it was defined in the context of Disney’s EPCOT as “a blending of creative imaginations with technical know-how.” “Me he apropiado de esta palabra de Walt Disney; fue definida en el contexto del EPOCT de Disney como “una mezcla de imaginaciones creativas con el conocimiento técnico práctico”. En Wolf Schäfer, “The Uneven Globality of Children,” *Journal of Social History* 38, no. 4 (Summer 2005): 1037, note 6. Traducción propia.

⁴⁹ “La ciencia moderna y la tecnología han ganado un monopolio interpretativo sobre todas las cosas físicas. La fotografía de alta resolución y las imágenes satelitales mejoradas por ordenador, ofrecen unos geniales panoramas semiesféricos. Profundamente icónico e imprimado en la conciencia colectiva, el cuerpo celeste y su representación cartográfica se ha hecho cotidiano. Sin embargo, nuestro mapa del mundo y el globo terraqueo foto-realista , no son naturales; productos de la ciencia moderna e “imaginierados” (ver nota al pie 21) por la tecno-ciencia, solo nos parecen naturales porque están firmemente embebidos en la presente visión del mundo.” Schäfter, 2005. Traducción propia.

Si hasta la fecha hemos tenido que escoger una o varias variables a distorsionar para poder representar el mundo, hay cartógrafos que proponen distorsionar los mapas para que estos representen la realidad - no necesariamente geográfica - con una mayor fidelidad.

Sirva como ejemplo la ilustración que realizó Eugene Stanley para el artículo de Schäfter y en el que con una sencilla distorsión/escala consigue ilustrar su mensaje con claridad.

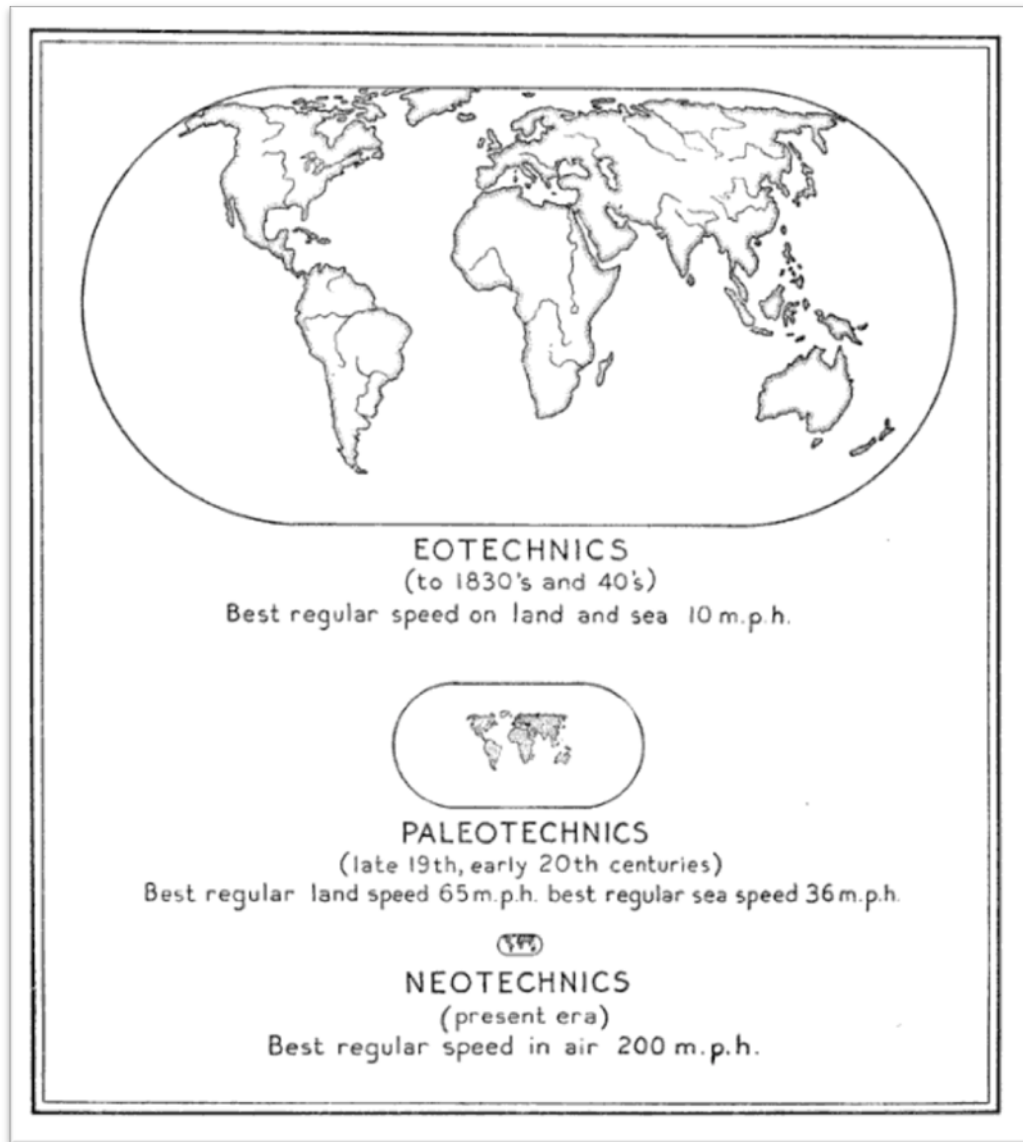
*"Eotechnics, or the dawn age of modern technics, stretched roughly from the year 1000 to the latter part of the eighteenth century, and in some respects into the mid-nineteenth century. It was a water-wind-and-wood complex. The express mail coach on land and the perfected sailing vessel on the sea were its highest achievements in the field of travel and transport. Paleotechnics dominated the nineteenth and early twentieth centuries. It was a coal-and-iron complex, and produced the steam railway and the steamship. Neotechnics, of which we have been experiencing the beginnings since the late nineteenth century, is an electricity-and-alloy complex. It has produced radio communication, the modern automobile, the Diesel-electric streamlined train, and the airplane."*⁵⁰

El resultado de la reflexión de Stanley son unos sistemas cartográficos que proponen una alteración en la representación del globo terráqueo en función del nivel de adelanto tecnológico y que tendrán su eco en diversos autores y sus respectivos nuevos mapas del mundo (new World maps) o cartogramas.⁵¹

⁵⁰ "Las Eotécnicas, son el comienzo de las técnicas modernas. Se extienden desde el año 1000 hasta la última parte del siglo XVIII y en algunos aspectos, hasta mediados del siglo XIX. Las eotécnicas están formadas por agua-viento-madera. La diligencia de correo sobre la tierra y el navío perfeccionado sobre el mar fueron sus grandes aportaciones al campo de transporte de mercancías, informaciones e humano. Las Paleotécnicas dominaron el siglo XIX y el comienzo del XX. Están formadas de carbón y hierro y crearon el tren y el barco de vapor. Las Neotécnicas, que hemos experimentado desde finales del siglo XIX están formadas por electricidad y aleaciones. Han creado la comunicación por radio, el automóvil, el tren Diesel eléctrico y el avión." Stanley, E. (1939) *World Economy in Transition: Technology vs. Politics, Laissez Faire vs. Planning, Power vs. Welfare* (New York: Council on Foreign Relations), p. 4f. Citado en Schäfter, 2005. Traducción propia.

⁵¹ Los cartogramas son mapas en los que se introduce alguna variable que produce una alteración de las proporciones "naturales". Se atribuye el primer catograma a Émile Levasseur en 1968. Desde entonces hasta la actualidad el uso del cartograma se hay ido popularizando. Además de Levasseur y Staley se puede destacar el trabajo de David Harvey y su

Alterando el tamaño o la forma de las masas continentales a las que la proyección de Mercator nos ha acostumbrado. Estos cartogramas son muy efectivos para causar impacto o para poder mostrar datos complejos de una manera muy visual.



*Imagen 16. World Economy in Transition de Eugene Stanley.
Mapa cortesía del Council on Foreign Relations.*

"Shrinking Map of the World" en *The Condition of Postmodernity* (Oxford and Cambridge, Mass.: Basil Blackwell, 1989), p. 241, plate 3.1. o la obra de Anna Barford y Danny Dorling "Re-ordering the world" publicado por *Geography Review* en su número de Mayo de 2007. Los cartogramas también son en ocasiones llamados mapas diagramáticos, mapas de valor por área, imágenes anamórficas o transformaciones espaciales. (Dent, Torguson & Hodler, 2008).

Como señalan Michael T. Gastner y M.E.J. Newman (2004):

"Map makers have for many years searched for a way to construct cartograms, maps in which the sizes of geographic regions such as countries or provinces appear in proportion to their population or some other analogous property. Such maps are invaluable for the representation of census results, election returns, disease incidence, and many other kinds of human data." ⁵²

El cartograma reproducido en la imagen 17 nos muestra los datos sobre muertes debidas a guerras distorsionando el tamaño de los países. Observemos como el area de Norteamérica o Europa prácticamente desaparece y países africanos como Somalia crecen exponencialmente.

Los cartogramas son efectivos en diferentes niveles: por un lado exponen con claridad datos en un mundo donde reina en big data y donde las formas de visualización que faciliten la comprensión del mismo son fundamentales, por otro lado modificando las formas de los continentes y los países, algo que nos es totalmente familiar, causan impacto y generan un inmediato interés, y por último, la ruptura descarada de la imagen de objetividad de los mapas es de nuevo chocante y profundiza en el impacto causado por la deformación estadística de las formas familiares que mencionábamos con anterioridad. Esta búsqueda del equilibrio entre la legibilidad y la correcta representación de los datos es clave para la realización de cartogramas.

⁵² "Los cartógrafos han buscado durante muchos años la forma de construir cartogramas, mapas en los que los tamaños de las regiones geográficas como países o provincias aparezcan en proporción a su población o alguna otra propiedad análoga. Estos mapas son valiosísimos para la representación de los resultados del censo, elecciones, incidencia de enfermedades y muchos otros tipos de datos asociados con el ser humano." Michael T. Gastner and M. E. J. Newman; Diffusion-based method for producing density-equalizing maps. Michael F. Goodchild, University of California, Santa Barbara, CA, 2004.



Imagen 17. Cartograma. Muertes por guerra en el año 2002. Fuente: worldmapper.org

" Unfortunately, to scale regions and still have them fit together, one is normally forced to distort the regions' shapes, potentially resulting in maps that are difficult to read." ⁵³

Hemos visto como desde el comienzo de la representación cartográfica de los territorios, realidad, ideología y mitos se han mezclado irremediablemente. Incluso con la llegada del racionalismo y el pensamiento científico, la objetividad resulta prácticamente imposible por la dificultad de traducir el espacio tridimensional al plano y en el caso de los cartogramas, esa objetividad trata de obtenerse distorsionando el espacio de forma intencionada para poder reflejar información sobre el territorio.

⁵³ "Desafortunadamente, para escalar regiones y poder seguir encajándolas juntas, uno está normalmente forzado a distorsionar las formas de las regiones, resultando potencialmente mapas que son difíciles de leer." Gastner y Newman, 2004. Traducción propia. En este empeño para facilitar la lectura hay ciertas normas a seguir para mejorar la legibilidad del mismo. Entre estos valores a preservar están la forma, la orientación o la contigüidad (Dent, Torguson & Hodler, 2008).

También hemos visto cómo los avances técnicos han modificado la forma en la que los cartógrafos han afrontado su trabajo, desde en gnomon hasta las fotografías satelitales y cómo desde la antigüedad, la toma de datos se ha realizado en muchas ocasiones de forma conjunta – es el caso de la literatura náutica griega o de los mapas portulanos.

A finales del siglo XX y a comienzos del siglo XXI se produce un avance que revolucionará la cartografía desde estos mismos aspectos que señalamos. Es un nuevo avance técnico que nos dotará con herramientas de representación cartográfica, que además supondrá un punto de interconexión para la generación de comunidades de forma que las aportaciones individuales podrán ser compartidas de manera instantánea y global y además posibilita la inclusión de elementos que puedan aportar ese grado de subjetividad, de mito y de ideología desde un punto de vista totalmente novedoso. Nos estamos refiriendo por supuesto a la llegada de Internet y de la web 2.0.

2.1.6 Redes antes de Internet

Si bien Internet puede ser considerada uno de los descubrimientos más importantes del siglo XX, como Tom Standage señala en su libro: “The victorian internet. The remarkable story of the telegraph and the nineteenth century's online pioneers”, el concepto de una red de comunicaciones de alta velocidad, no es en si algo totalmente innovador. De hecho, la idea de una red de comunicaciones puede realizarse sin la necesidad de los avances tecnológicos de la segunda mitad del siglo XX.

Según Standage (1998), la red telegráfica, cuyo primer antecedente encontramos a mediados del siglo XVIII, se desarrolla a finales de dicho siglo y se perfecciona en el XIX, puede ser considerado como un prototipo de la actual red de redes.

En 1746 Abbe Jean y Antoine Nollet realizan un primer experimento para transmitir la electricidad por un cable de cobre sostenido por una línea de doscientos monjes. En

1971, Claude Chappe y su hermano Rene desarrollan un sistema de señales y unos dispositivos ópticos para comunicar información de un punto a otro. Ambos prototipos telegráficos reúnen las características fundamentales de la red y del funcionamiento de los ordenadores: por un lado, en el experimento de los doscientos monjes es la electricidad la conductora de la señal eléctrica que en este caso es en si misma el mensaje; en el caso de los hermanos Chappe, se produce una codificación del mensaje para su envío y es necesario invertir esa codificación a la recepción del mismo para que el mensaje pueda ser inteligible.

En 1837 Cooke and Wheatstone hacen una demostración con su recién construido telégrafo en Inglaterra, un año más tarde Morse hace lo propio en Estados Unidos y será este último quien diseñe un excelente método de codificación para poder transmitir los mensajes: el código Morse.

Este código esta compuesto por dos tipos posibles de unidades de significación: pulsos cortos y pulsos largos de electricidad. Esta primera codificación permite “desintegrar” el mensaje para poder ser transmitido de la misma manera que en el lenguaje binario informático las unidades de transmisión de información son ceros o unos, entendiendo los ceros como no hay señal eléctrica, y los unos como hay señal eléctrica.

Sin embargo, hay todavía otra codificación añadida que se irá produciendo al principio de manera espontánea, pero que acabará estandarizándose. Para reducir el coste de los mensajes, los emisores pronto comienzan a utilizar abreviaturas reduciendo el numero de letras de las palabras. Del mismo modo, los empleados del telégrafo, tenían un sistema para poder enviar mensajes de uso cotidiano entre ambas estaciones.

Como señala Standage (1998):

“Rather than spelling everyword (Philadelphia calling New York), letter by letter in laborious detail, conventions arose by which telegraphers, talked to each other over the wires using abbreviations. There was no single standard: different dialects or customs arose on different telegraph lines. However, a list of common abbreviations compiled in 1859 includes “I I” (dot dot, dot dot) for “I am ready”; “G A” (dash dash

dot, dot dash) for “go ahead”; “S F D” for stop for dinner” ; “G M” for “good morning”. (...) Numbers were also used as abbreviations: 1 meant “wait a moment”; 2 meant “get answer immediately”; 33 meant “answer paid here”.⁵⁴

De la misma manera en que el lenguaje en los chats o en los mensajes de texto fue adaptándose siguiendo un principio de economía de caracteres, estos pioneros de la telecomunicación fueron moldeando el lenguaje para maximizar la información en el menor espacio posible.

Pero las comparaciones del telégrafo con Internet no quedan ahí:

“Each message might have to pass through several sorting stations on the way to its destination ; it was date-stamped at each one, so that its route could be determined. (The same is true of today's e-mail messages, whose headers reveal their exact path across the Internet).”⁵⁵

Las oficinas de telégrafos se extendieron por la mayoría de los países y con ellas su peculiar sistema de transmitir la información. En no pocas ocasiones, pese a la teórica virtualidad del proceso, fue necesario el desarrollo de diversos aparatos físicos para potenciar la eficiencia del sistema.

⁵⁴ "En lugar de deletrear cada palabra (Philadelphia calling New York), letra por letra en detalle, las convenciones comenzaron a surgir entre los operarios de los telégrafos, que se hablaban mediante abreviaturas. No había un estándar único: diferentes dialectos o adecuaciones surgieron en diferentes líneas de telégrafo. De cualquier modo, una lista común de abreviaturas compilada en 1859 incluye "I I" (punto punto, punto punto) por "estoy listo"; "G A" (raya raya punto, punto raya) para "adelante"; "S F D" para "pausa para cenar"; "G M" para "buenos días". (...) Los números fueron también usados como abreviaturas: 1 significaba "espera un momento"; 2 significaba "responda inmediatamente", 33 significaba "la respuesta está pagada aquí". Standage, T. (1998). *The victorian internet. The remarkable story of the telegraph and the nineteenth century's online pioneers*. Ed weidenfeld and Nicholson. London. Traducción propia.

⁵⁵ "Cada mensaje tenía que pasar a través de diferentes estaciones de clasificación en el camino a su destino final; se fechaba en cada una de ellas, por lo que su ruta podía ser determinada. (Lo mismo sucede hoy en día con los mensajes de email, cuyas cabeceras contienen el recorrido exacto que han seguido por Internet." Standage, 1998. Traducción propia.

De nuevo cito a Standage (1998):

*“Consider for example, the path of a message from Clerkenwell in London to Birmingham.. After being handed in at the Clerkenwell Office, the telegraph form would be forwarded to the Central Telegraph Office by pneumatic tube, where it would arrive on the “Metropolitan” floor handing messages to and from addresses within London. On the sorting table it would be identified as a message requiring retransmission to another city, and would be passed by internal pneumatic tube to the “Provincial” floor for the transmission to Birmingham by intercity telegraph. Once it had been received and retranscribed in Birmingham, the message would be sent by pneumatic tube to the telegraph office nearest the recipient, and then delivered by messenger.”*⁵⁶

Del mismo modo en que el telégrafo modifica el entorno y la ciudad, en nuestros días, Internet transforma no solamente nuestra vida “virtual” sino también deja patente su influencia en el mundo físico, en el espacio urbano.

Sobre esta idea ha reflexionado Jeffrey Huang (2008) que señala algunos de los cambios producidos en los últimos años en este sentido. Por ejemplo, la sustitución de las aulas por sistema de e-learning, espacio de trabajo por oficinas virtuales, las tiendas convencionales por el comercio electrónico, la iglesia por las comunidades religiosas online, el patio por los videojuegos, el museo por la galería digital, la prisión por vigilancia electrónica o los tribunales por jurados virtuales.

Este reemplazo de lo físico por lo virtual está además asociado a la aniquilación de las distancias y con la progresiva desaparición de los referentes temporales y espaciales. La ciudad que se había caracterizado por ser un centro de intercambio de bienes y servicios, en muchas ocasiones caracterizada por la aglomeración y la proximidad se

⁵⁶ "Considerese, por ejemplo, el camino de un mensaje desde la oficina de Clerkenwell en Londres a Birmingham. Después de haber sido entregado en Clerkenwell, el formulario de telegráfo es enviado a la Oficina Central de Telégrafos por tubo neumático llegando a la planta "Metropolitana" que se encarga del procesamiento de formularios y direcciones dentro de Londres. Standage, 1998. En la mesa de selección, será identificado como un mensaje que requería ser transmitido a otra ciudad y sería enviado por tubo neumático a la planta "Provincial" para ser enviado a Birmingham por telégrafo intercity. Una vez ha sido recibido y transcrito en Birmingham, el mensaje sería enviado por tubo neumático a la oficina de telégrafos más cercana al destinatario y entregado por mensajero." Standage, 1998. Traducción propia.

verá notablemente afectada por estos cambios. Al desplazarse las actividades al ciberespacio, muchos de los espacios físicos urbanos dejan de tener sentido, y en su lugar (motivado en muchas ocasiones por razones económicas y de espacio), las empresas se desplazan a la periferia donde, gracias a la red, pueden seguir estando en el centro neurálgico de las actividades comerciales.

Del mismo modo en que lo virtual moldea lo real, la influencia del telégrafo⁵⁷ y posteriormente de Internet ha supuesto la transformación de nuestra percepción del mundo. Con anterioridad expusimos la problemática actual de la cartografía para elaborar representaciones del mundo que pudieran corresponderse con la realidad y comentamos brevemente los cartogramas de Stanley o Harvey (en los que el impacto de los medios de transporte habían reconfigurado los modos de representación del mapamundi). Si antes la variable era la velocidad del transporte de pasajeros, ahora podemos establecer la variable en la velocidad a la que nos está permitido comunicarnos o la cantidad de información que podemos transmitir y recibir por segundo.

Y como señala Standage (1998), si bien la técnica ha evolucionado de manera exponencial, la mentalidad tras el aparato sigue siendo la misma.

“There are even echoes of the earliest, most primitives telegraphs – such as the optical system invented by Chappe – in today's modems and networks hardware. Every time two computers exchange an eight-digit binary number, or byte, they are going through the same motions as an eight-panel shutter telegraph would have done 200 years ago. Instead of using a code book to relate each combination to a different word, today's computers use another agreed protocol to transmit individual letters. This scheme, called ASCII (for American Standard Code for Information Interchange) says, for example, that

⁵⁷ La evolución del telégrafo continuó: En 1870 India, Hong Kong, China y Japón se unen a la red telegráfica, Australia lo haría un año más tarde y Sudamérica hará lo propio den 1874 (Standage, 1998). En 1875 Graham Bell, que trabajaba en una implementación del telégrafo (el telégrafo harmónico) descubre el teléfono.

*a capital "A" should be represented by the pattern 01000001; but in essence the principles are unchanged since the late eighteenth century."*⁵⁸

2.1.7 El nacimiento del vídeo arte

Establecer una analogía entre el momento del nacimiento del vídeo arte y el momento actual resulta sin duda tentador. En los últimos años hemos presenciado un crecimiento exponencial en el desarrollo de los sistemas de grabación. A finales de los 80, Sony lanza un nuevo formato de vídeo digital, el Sony D-1, en 1993 surgirá el Betacam Digital y a finales de la misma década el Betacam SX, una versión también digital y más económica que las anteriores. Del mismo modo, el desarrollo de versiones más accesibles de estas cámaras para uso doméstico y/o el abaratamiento de cámaras profesionales han contribuido a que en cada casa del primer mundo dispongamos de sistema de grabación de vídeo digital.

La consecuencia inmediata de esta "democratización" de la tecnología de grabación en vídeo es que trasciende los colectivos "tradicionales" dedicados a la vídeo creación. Si con la revolución Portapack son los artistas de otras disciplinas los que tienen la oportunidad de expresarse mediante un nuevo medio, en la actualidad, prácticamente cualquier persona puede realizar sus propios vídeos y lo que resulta vital, puede compartirlos de manera gratuita, instantánea y global.

Recordemos que otro de los aspectos fundamentales que Rush (2003) señalaba en su obra *Video Art* era la vinculación de ese nuevo arte con gente de fuera de la industria del cine y de la televisión: con el ámbito doméstico y amateur. De hecho los primeros

⁵⁸ "Hay incluso ecos de los primeros y más primitivos telegrafos - como el sistema optico inventado por Chappe - en los modems y redes de trabajo de hoy en día. Cada vez que dos computadores intercambian un numero binario de ocho digitos, o byte, están realizando las mismas acciones que el panel de ocho del telegráfo hubiera realizado hace 200 años. En lugar de usar un libro de código para relacionar cada combinación a una palabra, los ordenadores actuales, usan otro protocolo para transmitir letras de manera individual. Este esquema, llamado ASCII (Standar Americano para el Intercambio de Información) dice, por ejemplo, que la letra "A" mayuscula debe ser representada por el patrón 01000001; pero en esencia, los principios que rigen el intercambio, no han sufrido cambios." Standage, 1998. Traducción propia.

vídeo artistas no se consideraban vídeo artistas - el vídeo arte no era un fin si no un medio - y se utilizaba el vídeo como una herramienta más de la praxis artística, muchas veces con una intención puramente documental.

Esta importancia de lo amateur frente a lo profesional se repite en la actualidad. Huang, Krasna y Comtesse (2007) en su estudio de uso del vídeo en la actualidad, señalan la dificultad para establecer los límites.

“With the new on-line tools and the internet as a distribution system of photography, films, music and even news, the lines between amateurs and professionals are also becoming fuzzy.” ⁵⁹

No son muchas las obras escritas sobre el vídeo arte. Su reciente creación, su todavía más tardía llegada a los circuitos artísticos oficiales y la dificultad para visionar algunas de las piezas fundacionales no han ayudado precisamente a su divulgación.

La obra de Michael Rush (2003), *Video Art*, supone uno de los primeros estudios en profundidad de la nueva disciplina artística que ofrece un punto de vista muy interesante para el presente trabajo. Y es que Rush, vincula el desarrollo del vídeo arte al desarrollo tecnológico experimentado a mediados de siglo en Estados Unidos.

“When, in the middle of the 20th century, video technology became accessible to a larger population, the art of moving image was introduced to a new generation of visual artists. Film, bulky and expensive, albeit richly textured and lush, was suddenly not the only means of creating moving images, and television, already controlled by advertisers and multinational corporations, was not the only destination for videotapes.” ⁶⁰

⁵⁹ "Con las nuevas herramientas online y con Internet como un sistema de distribución de fotografías, películas, música e incluso noticias, las diferencias entre amateur y profesionales se están difuminando." Huang, Krasna y Comtesse, *From direct economy to direct everything*. 2007. ThinkStudio Publications. Traducción propia

⁶⁰ "Cuando a mediados del siglo XX, la tecnología del vídeo se hizo accesible a un mayor número de gente, el arte de las imágenes en movimiento se presentó ante una nueva generación de artistas visuales. La película, aparatosa y cara aunque exuberante y ricamente texturada ya no fue la única forma de crear imágenes en movimiento, y la televisión, ya controlada por los anunciantes y compañías internacionales, no era el único destino para los vídeos." (Michael Rush, 2003) . Traducción propia.

Más concretamente, vincula la aparición del vídeo arte al desarrollo de un nuevo tipo de cámaras, más portátiles y más económicas.⁶¹ Rush establece como fecha fundacional el mismo año en el que Sony comercializó un nuevo modelo de cámara llamado Sony Portapack.

*"In 1965, video technology in the form of the Sony Corporation's Portapack (and lesser known products made by Norelco and Concord) became available to people outside the industry, including artists and activists, once again a new revolution in image making occurred."*⁶²

Hay dos aspectos que resultan especialmente vitales en el punto de vista de la historia de la vídeo creación según Rush.

El primero es el vínculo que establece entre arte y desarrollo tecnológico. Hasta entonces la versión oficial acerca del nacimiento del vídeo arte estaba ligada a la creación de la primera pieza de vídeo por Nam June Paik en el año 1965 en la ciudad de Nueva York. El origen "mítico" describe al vídeo artista coreano, atrapado en un atasco dentro de un taxi en Manhattan. Paik decide capturar con su cámara ese momento y esa misma tarde proyecta su vídeo en el Café A Go-Go dando pie al comienzo de una nueva disciplina artística.

Este origen "mítico" sin embargo, ya ha sido puesto en duda de manera oficial por autores como Tom Sherman, de Syracuse University que en 2007 escribió el artículo: "The Premature Birth of Video Art" (El nacimiento prematuro del vídeo arte) donde demostraba que la historia de Paik era simplemente imposible ya que su cámara

⁶¹ Del mismo modo, Carmen Ortiz García señala características similares en la rápida propagación de las cámaras fotográficas en su artículo de 2005, Fotos de Familia. Los álbumes familiares y las fotografías domésticas como forma de arte popular.

" Fundamentalmente se trata de la relativa accesibilidad económica de las máquinas, aspecto relacionado, a su vez, con la cada vez mayor facilidad de su manejo, que prácticamente no requiere aprendizaje, y también determinado por estos dos factores anteriores, que la cámara entrara a formar parte, junto a otros muchos aparatos tecnológicos, de lo que se considera el equipamiento estándar del consumo entre las clases medias y populares."

⁶² "En 1965, se puso a disposición de gente fuera de la industria, incluyendo artistas y activistas, aparatos de vídeo como la Sony Portapack (u otras menos conocidas de Norelco o Concord). Otra vez, una nueva revolución en la creación de imágenes había ocurrido." (Michael Rush, 2003). Traducción propia.

“necesitaba conectarse a un enchufe de pared y no hubiera podido ser adaptada para funcionar sin baterías.”⁶³

Dejando un margen lo anecdótico de la polémica, me gustaría resaltar la importancia que juega el desarrollo de la Portapack (y otras) en el nacimiento del vídeo arte.

El segundo aspecto vital de la cita de Rush es la vinculación del nuevo arte con gente de fuera de la industria del cine y de la televisión. Podemos considerar que las cámaras portátiles como la Portapack supusieron un primer paso en el acercamiento del vídeo al ámbito domestico de los años 80 y 90.

Sin embargo, debemos considerar también otros factores que propiciaron el surgimiento de la nueva disciplina. En 1976, la artista norteamericana Hermine Freed en el libro “Video Art: An Anthology” realiza la siguiente reflexión sobre el origen del vídeo arte:

*“The Portpack would seem to have been invented specifically for use by artists. Just when pure formalism had run its course; just when it became politically embarrassing to make objects, but ludicrous to make nothing; just when many artists were doing performance works but had nowhere to perform, or felt the need to keep a record of their performances (...); just when it became clear that TV communicates more information to more people than larger walls do(...) just then the Portapack became available.”*⁶⁴

⁶³ Sherman, T. (2007). The Premature Birth of Vídeo Art. Disponible en: http://www.experimentaltvcenter.org/sites/default/files/history/pdf/ShermanThePrematureBirthofVideoArt_2561.pdf. Última visita: Octubre de 2015.

⁶⁴ “La Portapack parecía haber sido inventada específicamente para ser usada por artistas. Cuando el formalismo puro había completado su camino; cuando era políticamente vergonzoso crear objetos pero ridículo no hacer nada; justo cuando muchos artistas hacían performance pero no tenían un lugar para representar o cuando sintieron la necesidad de guardar un registro de las mismas (...); cuando quedó claro que la televisión comunica más información a más gente que los muros mas grandes (...) - justo entonces, la Portapack se puso a la venta.” Freed, Hermine “Where do We Come From? Where Are We? Where Are We Going?” en Schneider, I. and Korot, B. *Video Art: An Anthology* (1976) New York: Harcourt Brace Jovanovich. Citado en Michael Rush, 2003. Traducción propia.

Como señala Rush (2003), los primeros vídeo artistas no se consideraban exclusivamente vídeo artistas, si no que utilizaban el vídeo como una herramienta más para desarrollar sus obras.

Estas consideraciones, tanto la vinculación de la creación de una nueva disciplina artística como el carácter periférico, underground e incluso amateur de los primeros artistas, son fundamentales para poder establecer una analogía con el momento actual. Como apuntan Stephen Boyd Davis y Magnus Moar (2005), este cambio de las clases profesionales a las amateur en la utilización de la tecnología se remonta hasta la antigüedad:

"Previous examples of propagation from the specialist to everyman includes text – writing was originally confined to professional scribes; printing, which allowed fast wider access to an increasing range of texts: the camera, migrating from an intricate and complex pastime of the leisured classes to a media technologies for everyone; the computer, from use by laboratory specialists to ubiquity" ⁶⁵

Y es que, tal y como anotaba Gombrich, aunque un tanto despectivamente, muchas de las técnicas que dominan artistas amateurs hoy en día, hubieran sorprendido a autores del pasado. "(...) a modest amateur has mastered tricks that would have looked like sheer magic to Giotto." ⁶⁶

Estamos por lo tanto ante una revolución tecnológica de mayor calado que la que supuso el nacimiento del vídeo arte. Un momento en el que ciudadanos anónimos tienen las herramientas para generar sus piezas audiovisuales y compartirlas de forma inmediata globalmente gracias a Internet y a las características virales de los nuevos medios.

⁶⁵ "Ejemplos anteriores de la propagación del profesional al amateur incluyen el texto - la escritura estaba inicialmente confinada los escribas profesionales; la imprenta, que supuso un acceso más rápido y amplio a diferentes tipos de texto; la cámara, migrando desde ser un intrincado y complejo pasatiempo de las clases privilegiadas a un medio para todos; los ordenadores, desde su uso por especialistas en laboratorios a la ubiquidad." Boyd Davids, S. y Moar, M. (2005) *The amateur creator*. ACM New York, NY, USA. Traducción propia.

⁶⁶ (...) un modesto autor amateur se ha hecho experto en trucos que Giotto solamente podría tildar de magia." Gombrich, E.H., (1997). *Art and Illusion*. Phaidon. Traducción propia.

2.2 ONLINE

*"The speed of the World when measured by electrical standards as in telegraphy, approached infinity, and had annihilated both space and time."*⁶⁷

Estamos asistiendo a proceso de evolución tecnológica basado en gran medida en el desarrollo de lo digital y en la conectividad. Este proceso, para autores Manovich (2005) responde precisamente a las necesidades generadas por nuestra sociedad de masas y era inevitable.

Encontramos un cambio de paradigma en la relación de los usuarios con los ordenadores. En los últimos sesenta años, hemos pasado de un modelo de muchos usuarios por ordenador a uno de muchos ordenadores por usuario.⁶⁸ También hemos pasado de que ese ordenador estuviera presente exclusivamente en el ámbito laboral/profesional a que ahora además podamos encontrarlos en todos los hogares, en la mayoría de los bolsillos y su uso haya trascendido lo profesional para convertirse en unidades que pueden ser utilizados en diferentes contextos y con distintas finalidades.

Encontramos del mismo modo un cambio en la transición de lo analógico a lo digital. De nuevo una forma de codificar la información del mundo real para facilitar su almacenamiento en un primer momento pero también su transferencia y su modificación.

⁶⁷ " La velocidad del mundo, cuando es medida con standares electricos como la telegrafía, se acerca al infinito, y ha destruido el espacio y el tiempo." Cit. por Nickles, David Paul (1966) *Under the wire: how the telegraph changed diplomacy*. Harvard historial studies. En la misma línea encontramos a Thompson, Loren B: Origins of the current technological revolution. " As a new British newspaper appropriately named The Daily Telegraph proclaimed at the time, "Time itself is telegraphed out of existence". "Como el nuevo periódico británico correctamente llamado The Daile Telegraph proclamó: "el tiempo en si mismo ha sido teleografiado fuera de la existencia." Traducción propia.

⁶⁸ Al comienzo de los años 50, muchos usuarios tenían que compartir un mismo ordenador. A partir de los años 80 se estandariza el uso del ordenador personal (PC) y en los últimos años se produce la inversión completa del modelo inicial al tener un mismo usuario diferentes tipos de ordenador como Ipods, PDA's, PC's, ordenadores portátiles, netbooks... (Muller, M.E. 2006. Being aware: where we think the action is en Cogn Tech Work. Springer – Verlag. London.)

Por último encontramos el desarrollo de una red que permite la conexión entre todos los dispositivos mediante el lenguaje común de lo digital. La creación de e implementación de Internet supone uno de los cambios tecnológicos que más profundamente ha afectado a nuestras vidas: la creación e implementación de Internet.⁶⁹

Como señala Murray (1997):

*"To be alive in the 20th century is to be aware of the alternative posible selves, of alternative posible worlds, and of the limitless intersecting stories of the actual World. To capture Duch a constantly bifurcating plotline, however, one World need more than a thick labyrinthine novel or a sequence of films. To truly capture such cascading permutations, one would need a computer."*⁷⁰

Tenemos que remontarnos hasta finales de los años 60 para encontrar el antecedente más próximo: ARPANET. Cuatro años más tarde del primer vídeo de Paik, en la costa oeste de Estados Unidos se consiguen conectar de forma exitosa los ordenadores de cuatro universidades usando una red denominada ARPA, que había sido desarrollada por el Departamento de Defensa. La versión militar de ARPA era en un sistema de defensa descentralizado que se estructuraba a partir de una serie de nodos. La versión civil de este proyecto, encabezada por la Universidad de California (UCLA) y el Instituto de Investigaciones de Stanford es considerado como el prototipo del Internet de la actualidad.

Al principio, la web - denominada como web 1.0 - era estática y sólo un limitado grupo de personas creaban contenido para ella y a pesar de que en 1997 comienza a darse un mayor dinamismo y los contenidos se actualizan con más frecuencia, las

⁶⁹ Apoyado en el desarrollo de lo digital, la red permite el acceso y transmisión de datos de forma global de manera prácticamente instantánea con lo que parece un gran objetivo en el horizonte más próximo: la conectividad total. Internet ha transformado desde dentro la informática influyendo en el diseño de software - es evidente en los más recientes sistemas operativos (Windows 10, Ubuntu Vivid Vervet...) - o en la creación dispositivos como los netbooks, los tablets o los wearables que no tendrían sentido alguno si los privamos de su conectividad.

⁷⁰ "Estar vivo en el siglo XX es estar al tanto de los posibles "yo" alternativos, de los posibles mundos alternativos y de las historias entrelazadas infinitamente del mundo actual. Para capturar una trama tan dada a la bifurcación el mundo necesita mas que una espesa novela laberíntica o una secuencia de películas. Para capturar verdaderamente tal cascada de permutaciones, es necesario un ordenador " Murray, J.H. (1997) Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace. Free Press. Traducción propia.

interacciones son todavía muy limitadas. No es hasta la llegada de la web social, la web 2.0, cuando se produce un autentico cambio en la manera de entender y utilizar la red.

Web 2.0 es un término que se popularizó después de la Primera Conferencia O'Reilly Media Web 2.0 en 2004. Una de las principales diferencias con respecto a las versiones anteriores de Internet es que se da una mayor libertad y flexibilidad a los usuarios a la hora de subir, transformar y catalogar contenido. Es posible el uso de tags (folcsonomías o descriptores) que son utilizados para discriminar la gran cantidad de contenido disponible, clasificándolo y haciéndolo más accesible mediante los motores de búsqueda. La labor de catalogación recae en los propios usuarios.

Esto supone una mayor participación de los usuarios como curadores de contenido y moderadores, pero unido a las características de lo digital y la mayor flexibilidad respecto a las versiones anteriores de Internet, supone que además el usuario puede tomar la iniciativa y convertirse en un generador de contenido, participando activamente en la comunidad online, interactuando mediante redes sociales, blogs y wikis. En la web 2.0 los creadores y espectadores se fusionan, intercambian sus papeles. Es un sistema diseñado para la participación, para las contribuciones, colaboraciones para el networking.

Frente a los pagos únicos y más elevados para adquirir servicios se opta por la denominada long tail (cola larga) que propone suscripciones a precios reducidos. Fruto de este cambio de paradigma surgen movimientos como el crowdfunding en los que un grupo de personas comparten el riesgo de inversión en proyectos culturales como películas o libros.

Desde el punto de vista del código, los nuevos medios fomentan la fusión entre aplicaciones, generando apps híbridas que beben de varias fuentes para ofrecer un servicio determinado y en muchos casos muy específicos.

Una de las empresas que mejor ha sabido entender el cambio de un modelo a otro ha sido Google, que gestiona aplicaciones y webs tan conocidas como Google Earth,

Google Maps o Youtube... y es precisamente este último portal el responsable de una revolución en la forma de consumir y generar contenido audiovisual. En 2009 la página alcanzó los 10 millones de usuarios únicos en el mundo y una frecuencia de subida de 13 horas de vídeo a su plataforma⁷¹ y en la actualidad se estima que tiene mas de un billón de usuarios.⁷²

2.2.1 Los nuevos medios

El paralelismo en la evolución de los ordenadores con el cine (vídeo) no se reducen a su condición de importantes inventos sino a su importancia en la creación y difusión de la cultura. Y es que la cultura, la que nos precede y la actual, es mediada por los medios informáticos (Manovich, 2005), y del mismo modo que la cámara de cine a finales del siglo XIX se convirtió en una revolución para la narrativa, ahora los ordenadores parecen haber recogido el testigo (Murray, 1997).

Estamos pues, al final de una etapa de transición entre unos medios antiguos, analógicos, y unos nuevos medios, digitales. Lev Manovich, en su libro *The Language of New Media*, señala cinco características esenciales de los nuevos medios: representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y transcodificación.

Por representación numérica entendemos que los nuevos medios están compuestos de código digital, de ceros y unos. Este código puede ser fruto de una digitalización de medios analógicos o puede haber sido creado desde cero en el ordenador. Esta característica de los nuevos medios lleva implícita dos consecuencias directas: la posibilidad de describir el objeto matemáticamente y la posibilidad de poder alterar el objeto algorítmicamente. (Manovich, 2005).

⁷¹ Información obtenida del departamento de comunicación de Google España y Portugal en verano de 2009.

⁷² Información obtenida de <https://www.youtube.com/yt/press/en-GB/statistics.html>. Fecha de ultimo acceso: Octubre 2015.

En los medios modernos, la lógica imperante es la de lo industrial (Manovich, 2005), la cadena de montaje, la estandarización... Incluso en los medios mas artesanales como el cinematográfico, se producen elementos típicamente industriales como la copia del original o el consumo en masa.

Los nuevos medios se rigen por una lógica postindustrial (Manovich, 2005) donde lo que prima es la customización, personalización e interactividad: la adaptación a cada individuo.

El hecho de que el código de los nuevos medios sea alterable, implica que puede ser modificado individualmente.

Además de poder describir y poder alterar el objeto de los nuevos medios matemáticamente debemos añadir que es posible reproducirlo de manera idéntica. A pesar de estar de acuerdo con Manovich que señala que siendo en teoría posible, en la práctica no sucede (Manovich, 2005), consideramos que esta es una circunstancia coyuntural y que con el desarrollo de sistemas de mayor capacidad, la necesidad de comprimir (y por lo tanto de reducir calidad), se verá notablemente reducida. Además, en la actualidad, cuando un objeto ha sido comprimido suficientemente, las copias que de él se hacen son idénticas. Si el código de un objeto es cuantificable, entonces es posible realizar una copia idéntica.

De hecho, tal y como Stiegler apunta:

*"La tecnología digital permite reproducir cualquier tipo de dato sin degradación de señal con unos medios técnicos que se convierten ellos mismos en bienes ordinarios de gran consumo."*⁷³

La segunda característica señalada por Manovich es la modularidad. Esto supone que el objeto de los nuevos medios está compuesto por elementos básicos que pueden

⁷³ Stiegler, B. (2004) *La técnica y el tiempo*. Guipúzcoa. Editorial Hiru Hondarribia.

extraerse o incluirse en otros objetos.⁷⁴ Al hacer esto, la estructura global no resulta afectada ya que su naturaleza es fractal.

Si bien con los medios analógicos es posible realizar collages, re-ediciones y alterar el material para extraer o añadir otros elementos, las características del medio no eran las adecuadas y con frecuencia, el material original del que queríamos extraer o añadir un resultado estaba dañado. La modularidad es inherente a lo digital y más que una característica podríamos definirla como un rasgo constitutivo.

Las siguientes características que señala Manovich son consecuencias de las dos primeras.

Respecto a la automatización señala que al estar lo digital formado a partir de código, es posible automatizar muchas de las acciones. Manovich distingue entre automatización de bajo y de alto nivel. La primera tiene que ver con las funciones de automáticas de programas como Photoshop o de webs como Facebook o Wordpress. La automatización de alto nivel está relacionada con el desarrollo de la Inteligencia Artificial (Artificial Intelligence o AI) y para que se produzca, el ordenador o el software debe ser capaz de entender (de algún modo) los significados que está generando. La llamada web semántica o 3.0 está siendo desarrollada en función de este tipo de automatismos.

La cuarta de las características de Manovich es la variabilidad e implica que un objeto de los nuevos medios no está fijado y que puede coexistir en diferentes versiones, además el número de versiones es ilimitado. Así pues:

“Los viejos medios implicaban un creador humano, que ensamblaba manualmente elementos textuales, visuales o auditivos en una secuencia o composición determinada (...) En cambio, los nuevos medios se caracterizan por su variabilidad. (...) En vez de copias idénticas, un objeto de los nuevos medios normalmente de lugar a muchas versiones diferentes. Las cuales, en vez de ser totalmente

⁷⁴ Por ejemplo, podemos extraer una imagen de una página web e incluirla dentro de un montaje fotográfico en Photoshop.

*creadas por un autor humano, suelen ser montadas en parte por un ordenador.”*⁷⁵

Esta característica resulta decisiva para poder entender los nuevos medios; la sustitución de los elementos estables y fijos por otros variables⁷⁶, la maleabilidad convertida en variabilidad⁷⁷ que supone la llegada de la teoría cuántica a los objetos culturales.

La quinta característica de los nuevos medios es la transcodificación (o transcodificación cultural). Manovich diferencia dos niveles diferentes: la cultura humana y el archivo informático. En el primer nivel, el objeto se relaciona con otros objetos culturales y se afectan mutuamente. En el segundo nivel, el dialogo se establece entre archivos informáticos y habrá variables como el tipo de archivo, la compresión o el peso que resultan de importancia. En la capa cultural, el objeto es historia, enciclopedia, cuento, trama... en la capa informática es un proceso, clasificación, paquete... Ambos niveles están entrelazados y es necesario tenerlos en cuenta ya que se influyen el uno al otro.

2.2.2 La necesidad de la copia.

Las características apuntadas con anterioridad acerca de los nuevos medios entran en conflicto con conceptos tan asentados como autor, autoría y aura.

En la actualidad, la llegada de lo digital y de su hiperreproducibilidad (Stiegler, 2004) impone un cambio de planteamiento que no opte por mirar al pasado y buscar un original que no existe, sino que mire al presente y defina los nuevos términos que permitan legitimar la obra de arte.

⁷⁵ Manovich, 2005: 82.

⁷⁶ Concepto de Marcos Novak pronunciado en su conferencia en University of Southern California, Los Angeles, 6 de Junio de 1999. Cit. por Manovich, 2005: 90.

⁷⁷ Manovich, 2005:189.

De hecho, tan solo atendiendo a la naturaleza de los nuevos medios seremos capaces de resolver la problemática creada en torno a su reproductibilidad y autenticidad. Y es que el original o la copia digital necesitan ser copiadas. Si Benjamín (1989) mantiene que: “La obra de arte ha sido siempre fundamentalmente susceptible a la reproducción”, nosotros podemos afirmar del mismo modo que en el caso de las obras (de arte o no) digitales la reproducción es absolutamente necesaria.

El profesor Greg Niemeyer señala en el podcast de la asignatura que imparte en la Universidad de Berkeley:

“ Disks today, if they are used continually have an average life span of 13 months (...) Computer information is not stable, it needs to be constantly copied from one disk to another for it to be stable.” ⁷⁸

La única manera de preservar una cultura registrada en materiales perecederos es la copia.⁷⁹ Del mismo modo que en la actualidad conocemos gran parte de la escultura griega por copias romanas. Del mismo modo que la mayoría de la gente no ha visto el original de “El Grito” de Munch pero lo conoce gracias a las múltiples variaciones y subproductos derivados.

La importancia de la copia y de la variación va más allá. Como señala Gombrich (1997), Walburg investigó la influencia de la escultura clásica en el Renacimiento, haciendo notar la importancia de la tradición y la imitación de poses, movimientos o gestos. Antes que copiar de la realidad, los artistas del Quattrocento parecían centrarse en la reproducción de motivos tratados con anterioridad: una reproducción basada en convenciones.

⁷⁸ “Los discos hoy en día, si son usado de manera continuado tienen una esperanza de vida de 13 meses (...) La información de los ordenadores no es estable, necesita ser constantemente copiada de un disco al otro para que sea estable.” Niemeyer, G. (2007) en Introduction to the Human Art 23F AC Fall 2007 . Foundations of American Cyberculture. Podcast.

⁷⁹ Muestra de la problemática (tanto en cine como en los ordenadores) de la caducidad de los materiales en los que se guarda la información, es el interés por la mejora y fiabilidad de sistemas de almacenaje adecuado para codificar los datos que recogían (Manovich, 2001). Esta dificultad por encontrar un sistema óptimo, ha propiciado que en la actualidad cámaras de vídeo de alta definición y ordenadores compartan sistemas de almacenaje. Esto hacen fácil la transferencia de datos de dispositivo a otro y reduce la pérdida de calidad del material. De hecho, muchos de los programas de edición no lineal profesional: como Avid, Final Cut o Premiere, ya disponen de aplicaciones y plug-ins específicos para los diferentes tipos de cámara; esto supone que resulta posible importar los archivos directamente de las tarjetas de las cámaras sin tener que aplicar ningún codec o efectuar compresión o descompresión alguna.

Otro de los conceptos que se encuentran en juego es el aura. Decía Benjamín (1989) que “en la época de la reproducción técnica de la obra de arte lo que se atrofía es el aura de esta.”⁸⁰ Ese aura que se asociaba al aquí y al ahora, a la “manifestación irreplicable de una lejanía (por cercana que pueda estar)”⁸¹, a la autenticidad. No deja de ser lógico que tuviéramos que perder el aura para llegar a descubrirla; que necesitáramos la copia para valorar la experiencia del original.

Ya con la llegada de la fotografía comenzaron a surgir métodos para tratar de recuperar ese aura perdida. Los artistas visuales comienzan a serializar sus obras limitando las copias autorizadas/firmadas/auténticas. Se limita también la reproducción de las obras a los lugares autorizados para su exhibición: galerías, museos... En definitiva, se establece una diferenciación entre auténtico y falso ya no en función de la propia obra, sino de factores artísticamente secundarios: una firma o una autorización es lo que confiere legitimidad a la obra.⁸²

O, como diría, Ramón Pérez Parejo hablando sobre Campillo:

*“Firmar un escrito es postular una actualidad del yo/aquí/ahora que en realidad está siempre diferida como promesa o memoria de un acto pasajero alojado en un punto del pasado. Al firmar, el autor parece reapropiarse de lo que ya de entrada se le escapa de las manos.”*⁸³

Pero en el contexto de los nuevos medios, ¿cómo es posible definir el aura si múltiples versiones de un mismo objeto pueden coexistir, afectándose mutuamente? Y si en la actualidad resulta tan complicado definir el aura, ¿no será entonces una apreciación, una experiencia, intransferible que puede aparecer totalmente desvinculada de la autenticidad del objeto? Y si nos resulta difícil encontrar el aura, ¿qué podemos decir entonces sobre el autor?

⁸⁰ Benjamin, W. (1989), *Discursos Interrumpidos I*, Taurus, Buenos Aires.

⁸¹ Benjamín. Idem.

⁸² Este sistema solo se puede sostener en tanto en cuanto se mantenga la figura del Autor, y como veremos más adelante, la necesidad de ruptura con la tradición falocentrista precipitará el derrumbe de este modelo.

⁸³ Pérez Parejo, R. (2004) La crisis de la autoría: desde la muerte del autor de Barthes al renacimiento de anonimidad en Internet. *Espéculo. Revista de estudios literarios*. Universidad Complutense de Madrid

Decíamos que el actual modelo de legitimación de la obra de arte solamente podía mantenerse mientras la figura del autor siguiera teniendo más peso que su obra. Sin embargo, ha habido muchas voces críticas que se han levantado para revisar el concepto que tenemos en la actualidad de autor y que como Barthes (1986) nos recuerda, *“es un personaje moderno, producido indudablemente por nuestra sociedad”*⁸⁴, no un principio inherente a la creación artística humana.⁸⁵

El hecho de que en la actualidad rindamos culto al autor individual no significa que sea o haya sido la única manera de explicar la articulación de la creación artística. De hecho, ante la mutación cultural que estamos viviendo, parece razonable pensar que el concepto de autor necesite evolucionar y adaptarse.

Con la llegada de Internet las opciones de ofrecer una visión alternativa han crecido exponencialmente mermando el poder que detentaban las instituciones y las figuras de autoridad crítica tradicionales. Si el valor artístico de la obra no es objetivable, en tanto en cuanto necesitamos al autor o a la crítica para otorgarle un valor, y los puntos de vista se multiplican ofreciendo todas las aristas posibles, comienza a resultar muy difícil poder establecer qué es arte y sobre todo que no lo es.

En el caso que nos ocupa, el arte en vídeo, ¿es posible desarrollar una hermenéutica que nos permita definir lo artístico?

Dice Luís Martín Arias:

“ He aquí una diferencia importante entre el telefilme y la película que se arriesga a ser obra de arte: en el primero se busca la denotación, mientras que en la segunda emerge la connotación, es decir se

⁸⁴ Barthes, R. (1968) "La muerte del autor", en *El susurro del lenguaje*, Barcelona, Paidós, 1987.

⁸⁵ Dice Ramón Pérez Parejo (2004):

" Recordemos asimismo la despreocupación de los autores medievales por sus obras, que vagaban manuscritas en pequeñísimas tiradas o en boca de los lectores, los cuales solían recitar la obra ante un auditorio analfabeto. Los textos, sujetos a variantes múltiples, estaban expuestos a la declamación (voz, gesto, representación), lo que infundía un nuevo y definitivo significado. En cambio, el prestigio del individuo y de los nombres propios llega a tal extremo en la actualidad que se conocen —suenan— muchos nombres de autores actuales de los que se ignora totalmente sus obras."

propicia la libre asociación de ideas (de significados) por parte del espectador; de tal modo que es la subjetividad del espectador la que se hace presente en ese hueco, (...)”⁸⁶

La connotación sitúa al espectador en la posición no sólo de interpretar, sino de reconstruir el relato. En el caso del arte en vídeo o del cine, se persigue la creación de un vínculo con el espectador, captar su atención, fomentar la identificación, en definitiva: interactuar con él. Es cuando fracasan estos procesos de interactividad cuando la obra audiovisual se derrumba. Esta interacción es vital para la obra de arte⁸⁷ y se irá acentuando a medida que las nuevas tecnologías y el desarrollo de la web 2.0 alcancen al mundo del vídeo.

Manovich (2005) señala tres tipos de autoría: premoderna, moderna y actual. Al autor premoderno es aquel que interpreta la tradición efectuando variaciones menores de la misma. Por otro lado, en la modernidad (del siglo XIX a la primera mitad del siglo XX), el autor se aparta dramáticamente de la tradición, incluso se enfrenta a ella.

Del mismo modo sitúa el cambio en el modo de creación. Así el autor premoderno pertenece a una tradición artesanal pre-industrial (artesanía cultural) mientras que el autor moderno se identifica con la industria cultural.

¿Qué podemos decir del autor actual? Según Manovich (2005) el autor actual sigue la lógica de la sociedad postindustrial que se caracteriza por la personalización y la elección. Dicho de otro modo, el autor deja la obra abierta (o al menos pretende dejarla abierta) para que sea el espectador el encargado de aportar significado o elecciones que ayuden a resolverla. Es decir, es necesario, como ya apuntaba Luís Martín Arias (1997), alguna forma de interactividad.

Murray (1997) vincula la posibilidad del lector (pero parece razonable extrapolarlo al termino de espectador) de tomar decisiones que afecten al desarrollo de la ficción con

⁸⁶ Martín Arias, L. (1997). El cine como experiencia estética. Caja España.

⁸⁷ Manovich afirma en el mismo sentido que todo el arte, desde el antiguo y especialmente el moderno es interactivo de varias maneras. El espectador debe completar la información que falta ya bien sea en las elipsis de la escritura o en el montaje cinematográfico. (Manovich, 2005: 104).

un rol más activo y denomina a este tipo de público como audiencia activa. Esta audiencia activa además de compartir, crea contenido a partir de creaciones originales.

2.2.3 Grados de autoría e interactividad

En el anterior punto hemos expuesto la importancia de la implicación del espectador en los nuevos medios⁸⁸ y en la creación del arte. Hasta tal punto es necesaria su participación, que hablar de un arte sin el concurso del espectador se antoja una incongruencia. La conversión de la audiencia pasiva en consumidores-creadores provocada por la democratización de los medios (Boyd Davids y Moar, 2005), nos obliga a tratar de establecer una nueva gradación en el concepto de autoría.

Jeffrey Huang, *Beth Krasna* y *Xavier Comtesse* en su texto “From direct economy to direct everything”⁸⁹ y en la presentación “The effects of digitalization on Contemporary Cities”⁹⁰ hablan de los diferentes grados de autoría y colaboración que pueden asumir los ciudadanos en la creación de contenidos. Y es que, la desaparición de los intermediarios en muchas de las actividades comerciales, ha supuesto un transvase de funciones en las que el usuario se integra en ocasiones dentro del proceso de producción.

La clasificación que hacen de los niveles de interactividad resulta de especial interés. Los polos polos antagónicos de esta clasificación estarían marcados por los conceptos: *passive consumer* y *empowered urbanite*. La gradación entre uno y otro polo está compuesta por las diferentes formas de interacción en relación a su grado de implicación en el objeto final.

⁸⁸ Como señala Manovich, los nuevos medios basados en el ordenador, son por definición interactivos. (Manovich, 2005: 103)

⁸⁹ Huang, Krasna y Comtesse, (2007) From direct economy to direct everything. ThinkStudio Publications.

⁹⁰ La presentación en Power Point que Jeffrey Huang utilizó en su presentación en Medialab Prado durante las Jornadas de pantallas y espacio público en 2009 se puede encontrar en: <http://tinyurl.com/4keosv>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

Passive consumer
Self service
Do it Yourself
Co-design
Co-creation
Empowered urbanite

Cuadro nº1. Gradación Pasivo-Activo Jeffrey Huang.

La taxonomía de Huang, Krasna y Comtesse propone un modelo muy interesante para analizar los tipos de interactividad más evidentes. Self service estaría vinculado a la cultura de la selección donde se ofrece al usuario una serie de alternativas y este va escogiendo; un ejemplo de esto sería elegir la emisora de televisión o radio para escuchar las noticias.

La fase de Do it Yourself se correspondería con la tradición del collage, del cortar y pegar; IKEA, hacer nuestras propias compilaciones musicales. El usuario asume un compromiso mayor en el proceso de producción y se convierte en ConsumActor.

Co-design hace referencia a otro tipo de implicación en el proceso, similar al de la creación de un blog: el usuario puede crear un layout personalizado utilizando diferentes herramientas ya desarrolladas por otros. El usuario se convierte en TransformActor.

En la última etapa, Co-creation, los usuarios desarrollan las herramientas de trabajo en lugar de utilizar las ya existentes (Huang, Krasna y Comtesse, 2007).⁹¹

⁹¹ En el artículo Videocartografía urbana publicado en Icono14, ya propusimos un modelo a partir del de Huang, aunque aplicado específicamente a la creación audiovisual en Internet.

Para Lev Manovich (2005) composición es opuesta a selección, y se produce co-autoría cuando el usuario elige una ruta única entre aquellas que se le proponen, sin añadir nuevos objetos, distinguiendo entre tres tipos de interactividad: arbórea, abierta y cerrada.

Por interactividad arbórea entiende la forma más sencilla de interactividad. En ella, es usuario/espectador asume un papel activo determinando el orden de acceso a elementos creados de antemano.

Por interactividad abierta entiende que tanto los elementos como su estructura son susceptibles de ser modificados o nuevos elementos pueden ser creados gracias a la interacción del usuario/espectador.

Por interactividad cerrada entiende que el usuario/espectador va seleccionando una ruta través de una estructura arbórea y unos elementos fijados con antelación.

Murray (1997), por su parte, define dos tipos de interactividad al exponer las características del ciberespacio: *procedural* y *participatory*.⁹²

Videos de los M.C.M.	Videos relacionados con los M.C.M.	Videos no relacionados con los M.C.M.
Cambio de formato Traslación de contenidos Ej.: trailers, videoclips profesionales	Diálogo con otros textos audiovisuales de los M. C. M. Similitud estructural, temática, estrategias narrativas...	No existe utilizan los recursos, ni estructuras de los M.C.M.: sin edición, sin narrador convencional, sin personajes.
	Gradación	
	Self service Mínima interacción del usuario con el video: screeners, descargas selectivas.	
	Do It Yourself Grado máximo de interacción del video con los M.C.M.: videooverciones, sweded recuts.	
	Creación Mayor independencia conceptual, mayor originalidad: cortometrajes, videoclips amateurs.	
TRADUCCIÓN	CREACIÓN	CAPTACIÓN

Cuadro nº 2. Taxonomía del vídeo digital en Google Maps. *Elaboración propia.*

⁹² Para Murray el ciberespacio tiene cuatro características fundamentales: procedural, participatory, spatial y encyclopedic. Las dos primeras pueden ser englobadas bajo el término interactividad, de la categoría espacial señala su carácter exploratorio y de la enciclopédica su carácter de extensión del mundo real. (Murray, 1997) En *The Future of Interactive Education*, Hälsingborg, Sweden, June 1999.

La característica *procedural* tiene que ver con la habilidad del ordenador de ejecutar rutinas de ordenes y generar comportamientos. (Murray, 1997) Esta ejecución de ordenes pre-establecidas se produce como respuesta a la acción del usuario. Por otro lado, al referirse a que el ciberespacio es participativo se refiere a la capacidad del usuario de introducir variaciones en el objeto mediático.

Consideramos necesario incluir dentro del concepto de interactividad dos actividades que normalmente quedan al margen: atención y suspensión de la incredulidad.

La atención es una condición indispensable para que se complete la comunicación. El acto de reconocer algo supone centrar la percepción en la peculiaridad y rechazar lo ordinario (Müller, 2006). Sin la atención, sin ese proceso de filtrado resulta muy complicado sino imposible establecer una comunicación provechosa. De ahí que consideremos que la forma más básica de interacción entre dos individuos o entre un individuo y una objeto mediático sea precisamente esta.

“A brown square becomes a book through its use and it becomes a house through our knowlege about and experience of houses.”⁹³

El segundo tipo de interactividad que normalmente se deja fuera de las clasificaciones es la suspensión de la incredulidad. Normalmente este término aparece asociado a los trabajos de ficción, su definición tradicional supone el acuerdo que se establece dentro de la ficción entre el autor y el espectador para que este último pueda disfrutar de la ficción sintiéndose parte de ella. El compromiso del autor es el de ofrecer un mundo coherente consigo mismo, puede ser increíble, fantástico, pero tiene que ser verosímil.⁹⁴

Este “dejarse llevar” del espectador permite que pueda identificarse con los personajes y vivir de forma más intensa la ficción que se le propone. Incluso dentro de las obras

⁹³ "Un cuadrado marrón se convierte en libro a través de su uso y se convierte en casa a través de nuestro conocimiento y experiencia sobre las casas". Müller, 2006. Being aware: where we think the action is. Cogn Tech Work. Springer-Verlag London Limited. Traducción propia.

⁹⁴ Cuando ese pacto se rompe, el espectador se siente engañado (como cuando si al final de una película de detectives, el asesino resultara ser un personaje que nunca ha aparecido ni ha sido mencionado).

documentales, informativas, o dentro del vídeo arte, se producen procesos similares por los que el espectador es “atrapado” por el mundo que se le muestra. Este concepto de suspensión de la incredulidad está vinculado al de interpelación (Althusser, 1970) visto desde el punto de vista de Lev Manovich. Y es que “se nos pide que confundamos la estructura de la mente de otra persona con la nuestra” (Manovich, 2005: 109). En cierto modo, tanto con la suspensión como con la interpelación, lo que está en juego es una suerte de identificación con el autor dentro del texto.

2.2.4 Narrativa emergente

Para que se produzca cualquier tipo de interacción entre varios individuos se requiere “a set of different mutual models” (Müller, 2006). En la actualidad, el portal de video sharing Youtube, además de cumplir su misión comercial como empresa, se ha convertido en un referente cultural y en un punto de encuentro de culturas.

Si Bajtin (1986) caracterizaba la novela polifónica como una unidad pluriestilística, contradictoria y con pluralidad de acento, parece plausible poder aplicar las mismas categorías a Youtube, donde pese a la unidad conferida por la interface, el total se compone de un conjunto de individualidades heterogéneas.

Y es que Youtube se esta erigiendo como un monumental archivo de vídeos procedentes de diferentes países, estratos sociales... una masiva base de datos que nos permite acercarnos a la realidad del ser humano.

Como señala Francisco García García en su artículo “Contenidos educativos digitales: Construyendo la Sociedad del Conocimiento” citando a James O’Donnell (2000, 50):

“(...) la biblioteca, tanto como colección de soportes de información, como, sobre todo, fantasía de conocimiento compartida por los usuarios de la comunidad a la que pertenecen, personifica una visión

*del mundo, ya sea no fictica ya sea poetica, y, sobre todo, es un transmisor de cultura de una generación a la siguiente.”*⁹⁵

Y es que Youtube tiene una vinculación con el concepto de biblioteca de O'Donnell. Una biblioteca que se va auto-generando, donde no hay una pauta de desarrollo definida y donde debido a la velocidad de generación de contenidos, la cultura no debe esperar una generación para transmitirse, sino que se hace de forma inmediata.

Nunca antes se habían dado las circunstancias necesarias para que algo así sucediera. El referente más inmediato lo tenemos en los albums familiares que también suponían un primer paso del autor anónimo en la construcción de un relato – el de su vida. Sin embargo, pese a las similitudes entre Youtube y los álbumes de fotos, también hay notables diferencias.

Los álbumes son privados (necesitan audiencia pero no se exponen constantemente), necesitan ser enseñados en cercanía, en la intimidad, la persona que los ha creado es la encargada de enseñarlos acompañando el recorrido fotográfico con una narrativa; es precisamente esa narrativa la que les otorga la posibilidad de ser considerados como una forma de arte popular. (Ortiz García, 2005).

En el caso de Youtube, los vídeos son públicos y aunque comparten la necesidad de una audiencia, esta no tiene porque ser conocida y el visionado de los vídeos no está circunscrito a la intimidad del hogar. La diferencia radical entre los álbumes de fotos y los portales de *video sharing* es la aniquilación del espacio por parte de Internet y la reconfiguración de los conceptos de intimidad y privacidad.

No podemos considerar que haya unos elementos narrativos al uso que unan los vídeos de Youtube, y sin embargo, existen diferentes tipos de vinculación entre ellos. La lógica de Youtube es la de la base de datos y la de una narrativa basada en folclorismos, etiquetado y valoración social construida a base de hipervínculos.

⁹⁵ García García, F. (2006) *Contenidos educativos digitales: Construyendo la Sociedad del Conocimiento*. Red Digital. Nº6 Contenidos multimedia interactivos al servicio de la educación. Disponible en: http://reddigital.cnice.mec.es/6/Articulos/pdf/Articulos_1.pdf . Fecha última visita: Octubre de 2015.

Como apunta Lev Manovich (2005):

*“El usuario de una narración se ve atravesando una base de datos y siguiendo los enlaces entre documentos, tal y como los ha establecido el creador de la base de datos. Una narración interactiva (que también podemos llamar hipernarración por analogía con el hipertexto) puede entenderse como la suma de múltiples trayectorias a lo largo de una base de datos. La tradicional historia lineal es una entre otras muchas posibles trayectorias; es decir, una opción en particular que se toma dentro de una hipernarración.”*⁹⁶

Si en la narración convencional (literatura y cine), encontramos un nivel de existencia material (formado por aquellas frases, imágenes, palabras) y otro de existencia en potencia (con aquellas otras opciones que el autor descartó u otros elementos pertenecientes al estilo o al género), en la la base de datos, esto se subvierte. Para la base de datos lo innegociable son las opciones y lo que desvanece es la materialidad de los elementos narrativos (Manovich, 2005: 297).

La definición de Manovich implica la oposición entre narratividad y base de datos, sin embargo, considero que la base de datos implica un nuevo tipo de narratividad asociado a la manera de explorarla. Si hasta hace poco entendíamos la narración o narraciones como fijas, este nuevo modelo narrativo de la base de datos es sin embargo variable. Del mismo modo que en el campo de los estudios de física, se pasó de la certeza newtoniana a la relatividad y de esta a la teoría cuántica, en la narración observamos ese mismo desplazamiento de los acontecimientos por la probabilidad. En este nuevo tipo de narratividad, la narratividad cuántica, el paradigma se impone sobre el sintagma.

Pero es que también en la capa informática, a la que se refería Manovich al hablar de transcodificación, podemos apreciar ritmo y por tanto narratividad. Entre aquellos elementos⁹⁷ constituyentes de la base de datos, que en la capa cultural nos parecían

⁹⁶ Manovich, 2005: 293.

⁹⁷ Para Murray hay dos elementos constitutivos de la narración: lexias e hiperlinks. (Murray,1997). Las lexias, que son descritas como unidades de lectura y los hiperlinks, que son las conexiones entre las lexias. En Youtube, cada vídeo

dispares, surgen vínculos y similitudes, siendo la fundamental que reúnen las características para formar parte de la base de datos. Esta narratividad es la de los archivos informáticos en primer lugar, pero se extiende a la capa cultural humana.⁹⁸

Según Ortiz García, es la necesidad de incorporar elementos discursivos que den sentido a lo visto y la presencia de una narratividad que trasciende a la foto individual lo que ha motivado que algunos especialistas⁹⁹ vean en los álbumes una muestra del arte popular (Ortiz García, 2005).

Los vídeos de Youtube van acompañados de una descripción, de folcsonomías y de demás elementos que tratan de explicarlos. Igual que como ocurría con los álbumes de familia, el objeto va acompañado de elementos discursivos que lo contextualizan. Además, nuestro acceso a los vídeos es en muchas ocasiones introducido por una segunda persona o por otro objeto mediático que nos señala el enlace para ver el vídeo. Este proceso, aunque moldeado por las características de Internet, sigue teniendo en abstracto, bastante de acto performativo y de rito iniciático; en el sentido de que los vídeos se convierten en una referencia y en un modelo interpretativo común.

Por todo lo anterior, consideramos que Youtube puede ser considerado como una forma de arte popular, que se rige por la narratividad cuántica de la base de datos y que esta siendo desarrollada por un autor colectivo y emergente. Y, ¿acaso es tan sorprendente catalogar las plataformas de vídeo online con instalaciones de vídeo? ¿No hay suficientes indicios para suponer que la presente revolución tecnológica que está afectando nuestras vidas y forma de pensar no pudiera influir en el mundo del arte y hacer surgir o modificar nuestra manera de entenderlo?

sería una lexia, una unidad de visionado, y los hiperlinks serían los vínculos que desde cada vídeo nos llevan a otro. Lexias e hipervínculos no permanecen aislados en la interface de los portales de vídeo sino que la comparten con otras unidades de información asociadas: comentarios de otros usuarios, publicidad... que, sin embargo, no juegan un papel esencial en el presente estudio.

⁹⁸ Los portales de videosharing normalmente cuentan con una serie de normas y/o requisitos para aceptar los vídeos de los usuarios. Estas restricciones, que pueden ser en su mayoría técnicas (tamaño del archivo, duración, formato) influyen en la creación del vídeo. Si hay un límite en el peso de los archivos de subida, puedo desactivar la función de HD en mi cámara a la hora de grabar para poder subir el vídeo, si hay un límite en la duración del archivo, esto afectará a la edición que haga del vídeo. De hecho, hasta 2010 Youtube no permitía subir vídeos de más de 10 minutos de duración, en Julio de 2010 el límite se aumentó hasta 15 minutos y en la actualidad, realizando el proceso de verificación de la cuenta y si esta tiene un buen *standing* en la comunidad (sin infracciones de copyright o denuncias de otros usuarios), se pueden subir vídeos de todavía mayor duración.

⁹⁹ Walker y Moulton 1989: 169, Baldi 1996: 155. Cit. Ortiz García, 2005.

En apartados anteriores conveníamos que el vídeo arte surge como respuesta a un momento concreto en la historia del arte y a la necesidad de buscar nuevas formas de expresión (y difusión) más fructíferas (Freed, 1976), si aceptamos la importancia que el desarrollo de las nuevas tecnologías jugaron en la creación del vídeo arte (Rush, 2003) o de otras disciplinas, ¿no es por tanto lógico establecer que en la actualidad se reúnen ambas características de nuevo? Y si convenimos que esto es así, ¿no es obvio pensar que nuevas formas artísticas estén desarrollándose como respuesta a estas premisas?

2.2.5 Una aproximación a lo urbano

Cuando al principio del estudio definíamos los elementos fundamentales del fenómeno videocartográfico, mencionábamos su relación con lo urbano. Si bien es cierto que es online donde se produce el encuentro entre vídeos y mapas, son precisamente las ciudades – o la representación de las mismas en Internet- las que acumulan los mayores *clusters* de vídeos geolocalizados.

Como nos sucedía cuando trazábamos algunos apuntes sobre cartografía, hay numerosos trabajos de investigación mucho más precisos y exhaustivos que este. De nuevo, el objeto de mencionar algunos puntos del fenómeno urbano, es el de poder entender más tarde, el contexto real, de los vídeos asociados a la capa videocartográfica de las ciudades.

Uno de los problemas con los que nos hemos encontrado a la hora de afrontar la realización del presente estudio, ha sido la dificultad para poder definir la ciudad y acotar lo urbano. Y es que para definir lo urbano parece indispensable contraponerlo a lo rural, bien sea por la factores cuanticables como densidad (K. G. Grytzell, 1963) o como por su definición como un espacio donde las actividades significativas que se producen son comerciales (Ratzel, 1891) y comerciales e industriales (von Richtofen, 1908).

Capel en su maravilloso artículo "Lo urbano" resumen algunas de las características que habían servido para definir la ciudad.

*" Los rasgos que con más frecuencia se han considerado para caracterizar el hecho urbano han sido, fundamentalmente, el tamaño y la densidad, el aspecto del núcleo, la actividad no agrícola y el modo de vida, así como ciertas características sociales, tales como la heterogeneidad, la "cultura urbana" y el grado de interacción social."*¹⁰⁰

En una línea muy similar se pronuncia J.M. Casas Torres:

*" (...) la ciudad, grande o chica, se abastece desde fuera, no se basta para su aprovisionamiento, y existe en función de una región más amplia a la que organiza, a la que sirve, para la que es el nexo de unión con el resto del mundo "*¹⁰¹

Otro de los puntos en común de la caracterización del espacio urbano es la atribución de un modo de vida diferente al rural, en cierto modo como respuesta a esa actividad no agrícola. En este sentido P. George basa la distinción entre lo urbano y lo rural (y entre las ciudades y las ciudades pequeñas), además de por la población y densidad, en base al modo de transporte.

Capel, glosando y comparando la obra de George (1961):

"Una variante reciente de estas definiciones basadas en una característica de la forma de vida urbana es la de P. George, que, en una comunicación presentada al congreso de Geografía de Nueva Delhi, y al plantear el problema de las pequeñas ciudades, propone

¹⁰⁰ Capel, H.: (1975) La definición de lo urbano. *Estudios Geográficos*, nº 138-139, febrero-mayo.

¹⁰¹ Casas Torres, J. M. (1957). "Ciudades, urbanismo y geografía", *Estudios Geográficos*, Madrid, vol. 18, núms. 67-68, pág. 262. Cit. por Capel, 1975.

considerar como tales a las agrupaciones densas de viviendas en el interior de las cuales todos los desplazamientos funcionales se realizarían a pie; esto lleva a individualizar núcleos cuya población oscila entre menos de 10.000 y más de 50.000 habitantes, según las regiones. En realidad, con ello no se hace sino tomar la variable tamaño de la aglomeración en términos de dimensión espacial: a partir de cierto tamaño las distancias son tan grandes que imposibilitan la relación normal a pie.”¹⁰²

Por otro lado, otros geógrafos como Smailes (1953) varían en parte la manera de buscar la definición y se centran en su praxis geográfica. Así pues identifican lo urbano con el impacto del ser humano en el medio natural. De esta forma a las anteriores contraposiciones urbano/rural, comercial/agrícola se une artificial/natural.

O dicho con las palabras de Smailes: “para su objetivo particular el geógrafo debe considerar lo urbano como un tipo particular de paisaje producido por el hombre” ¹⁰³

Pero esta definición no parece adecuarse en todo momento al medio rural, ya que aunque en menor medida se podría hablar del impacto del hombre en la naturaleza de igual modo. Quizás sea plausible identificar los espacios urbanos como aquellos en los que el hombre ejerce su fuerza de manera más directa produciendo un cambio dramático y el medio rural con aquellas modificaciones más leves.

Desde la Sociología se lanzó una propuesta definitoria relacionada con la densidad de población (Maunier, 1910). A partir de esta definición y de otras posteriores se acaba por asignar un valor mínimo para considerar a una población como urbana: 1.000 habitantes por metro cuadrado.¹⁰⁴ Esta definición provocaba graves problemas para clasificar las áreas suburbanas que finalmente se solventaron con una propuesta de gradientes de intensidad (K. G. Grytzell, 1963).

Debemos señalar entre todas las propuestas para entender el fenómeno urbano, a un teórico de la Escuela de Chicago, Wirth, que ejercerá una profunda influencia en la

¹⁰² Capel, 1975. La definición de lo urbano. *Estudios Geográficos*, nº 138-139, febrero-mayo.

¹⁰³ Smailes, A. E. (1953) *The Geography of towns*, Londres, Hutchinson, pág. 53. Cit. por Capel, 1975.

¹⁰⁴ Al menos esta es la cifra que Capel refiere en su artículo del año 1975.

manera de concebir la ciudad. La definición de Wirth (1938) comprende varios puntos de vista ofrece una descripción completa que entiende las ciudades como entidades en proceso de cambio. Este es un cambio importante, el de la ciudad en construcción en contraposición a muchos de los arquetipos anteriores de la ciudad como algo estático. Geógrafos como H. W. Laman, W. William Olsson o M. de Terán respaldan las teorías de Wirth y las utilizan ampliamente, en especial en concepto de heterogeneidad.

Edward Soja en Postmetropolis reflexiona de la siguiente manera sobre la importancia de las relaciones sociales y de la ciudad como elemento cambiante:

*“Siguiendo el argumento más sólido de Lefebvre, todas las relaciones sociales, ya sea relativas a la clase, la familia, la comunidad, el mercado o el poder estatal, permanecen abstractas e infundadas hasta no ser expresamente espacializadas, es decir, convertidas en relaciones espaciales materiales y simbólicas. Por otra parte, dicho proceso de materialización y contextualización real e imaginario no es un asunto simple que sólo requiere ser cartografiado casualmente en geografías específicas y fijas, sino que se encuentra lleno de movimiento y cambio, tensión y conflicto, política e ideología, pasiones y deseos (...)”*¹⁰⁵

Para Wirth la ciudad se caracteriza por: aislamiento social, secularización, segmentación de roles, normas poco definidas, relaciones superficiales, anonimato, utilitarismo, competencia, movilidad, economía de mercado, debilitación de la familia, paso de la comunidad a la asociación y paso del individuo a las masas (Wirth, 1938). Estos elementos van a pasar a ser considerados como el estilo de vida urbano.

Capel (1975) expone que la principal resistencia hecha por otros autores a las tesis de Wirth se centran en una crítica a las razones esgrimidas para definir el modo de vida urbano, que solo se ajusta a las sociedades industrializadas y desarrolladas moderna y que excluye por definición la de sociedades pre-industriales o en vías de desarrollo.

¹⁰⁵ Soja, E. W (2008) Postmetrópolis. Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones. Traficantes de Sueños. Edición original en 2000.

Siendo así, ¿cuál puede ser el argumento definitivo para definir el hecho urbano? La respuesta podría estar en un texto de Alomar titulado Sociología urbanística del año 1961. En el encontramos la división de la ciudad en tres conceptos que han moldeado nuestra concepción de la ciudad: urbs, civitas y polis.

La explicación que sigue es de Capel:

“Lo urbano tiene muchas facetas, y por ello mismo es difícil su caracterización y definición. La ciudad es al mismo tiempo la urbs, la civitas y la polis. Es, en efecto, en primer lugar, el espacio construido, y que posee características morfológicas que, en general, fácilmente podemos reconocer como "urbanas" (los edificios, las calles, una fuerte densidad de equipamientos y de infraestructuras), es decir, todo lo que los romanos designaban con la expresión urbs. Pero es también una realidad social constituida por los ciudadanos que viven en la ciudad, a lo que los romanos aludían al hablar de la civitas. Y finalmente es la unidad político-administrativa, del municipio al área metropolitana, es decir aquello a lo que los griegos se referían al hablar de la polis. Abordar los problemas de la ciudad significa referirse a la vez a dimensiones físicas, sociales y político-administrativas.” ¹⁰⁶

Esta subdivisión de la ciudad en sus partes constituyentes para un mejor análisis está en la línea de la metodología para el estudio urbano de autores como Wyly (2010) que señalan que la complejidad de la ciudad requiere de un enfoque plural. En su artículo “How Geographers Approach the City”, Wyly propone que lo urbano ha de ser estudiado de manera simultánea desde el positivismo – entendido como método científico –, estructuralismo, humanismo y post-estructuralismo.

En el ámbito de este estudio y en pro de una cierta objetividad, las ciudades en las que realizamos el estudio están definidas por su población, este ha sido el criterio que ha imperado en la selección de los núcleos urbanos que conforman el universo

¹⁰⁶ Capel, H. (2003). A modo de introducción: los problemas de las ciudades. Urbs, civitas y polis. Publicado en el núm. 3 de la Colección Mediterráneo Económico: "Ciudades, arquitectura y espacio urbano.

experimental. Sin excepción al visitar virtualmente las ciudades a través de Google Maps, en Youtube Videos Near Me o en una búsqueda de Youtube, asociado a la capa cartográfica de las nucleos urbanos o de sus propios nombres, aparecían sus reflejos videográficos. Quizás este reflejo de las ciudades encontrado en los vídeos geolocalizados y su densidad – vinculado a civitas romano mencionado por Alomar (1961) - puede ser uno más de los factores que ayuden a definir con mayor precisión el fenómeno urbano.¹⁰⁷

2.2.6 Un nuevo modelo de autoría basado en la emergencia

Entendemos por emergencia una forma de organización no basada en la presencia de una figura de autoridad (Johnson, 2001). El concepto de emergencia ha estado vinculado al desarrollo de la ciencia y de la filosofía durante siglos¹⁰⁸ pero no ha sido hasta recientemente cuando han comenzado a efectuarse estudios sobre ella de manera específica.

Como señala Johnson (2001):

"People have been thinking about emergent behaviour in all its diverse guises for centuries, if not millennia, but all that thinking had consistently been ignored as a unified body of work - because there was nothing unified about its body." ¹⁰⁹

¹⁰⁷ Pese a que pueda parecer aventurado hacer una afirmación de estas características, creemos que hay motivos evidentes para pensar así. En 1960 en "The Image of the City", Lynch señalaba que una de las variables decisivas para establecer la calidad de la ciudad era la legibilidad. Convegamos que, los sistemas cartográficos online han supuesto una mejora evidente en la legibilidad de los nucleos urbanos y en el caso que nos ocupa, los vídeos asociados a la representación urbana, se convierten en una herramienta más al servicio de la comprensión de la ciudad. Del mismo modo, en "A Theory of Good City Form" Lynch proponía en 1981, cinco marcadores para poder analizar cómo se comportaba una determinada ciudad- y de nuevo poder evaluar su calidad-habitabilidad: *vitality, sense, fit, access* y *control*; y de estos cinco al menos tres (*sense, access* y *control*) pueden ser entendidos y estudiados en el contexto de la videocartografía.

¹⁰⁸ Entre los pioneros más recientes de la disciplina encontramos a Adam Smith, Friederich Engels, Charles Darwing o Alan Turing. Y de un modo más reciente, Keller y Segel, Jane Jacobs y Marvin Minsky.

¹⁰⁹ "La gente ha estado pensando acerca de comportamiento emergente en todas sus diversas apariencias por siglos, incluso milenios, pero todo ese pensamiento había sido ignorado como un corpus único de trabajo - por que el corpus de trabajo no estaba unificado." Johnson, 2001:17. Traducción propia.

La relación de la emergencia con la web 2.0 es notable en tanto en cuanto, la web 2.0 parece haber diseñado para fomentar un comportamiento emergente por su carácter descentralizado, su abolición de jerarquías, la importancia del etiquetado social y la posibilidad de intercambio.

La web es descentralizada por naturaleza, así fue desarrollada por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos cuando aún se denominaba Arpanet. La concepción del centro en el ciberespacio, se sustituye por el de nodo, que como Francisco García García señala son "puntos de encuentro de la red, donde ninguno es centro y todos lo pueden ser, según el punto de vista o la localización elegida" (García García, 2006:18).

En la red además se produce la abolición de jerarquías. Es aquí donde se produce un vínculo con el concepto de lo carnavalesco bajtiniano que es necesario comentar. Y es que como expone Bajtin, en el carnaval:

" (...) se elimina todo lo determinado por la desigualdad jerárquica social y por cualquier otra desigualdad (incluyendo edades) de los hombres. Se aniquila toda distancia entre las personas y empieza a funcionar una específica categoría carnavalesca: el contacto libre y familiar entre la gente. " ¹¹⁰

La relaciones de jerarquía se eliminan en el ciberespacio y se produce una situación de igualdad que se traduce en una potenciación de las relaciones entre usuarios donde ni el nivel social, educativo o situación geográfica son un impedimento.

El carácter descentralizado y sin jerarquías de la red hace que tenga una apariencia caótica, de mercado persa (García García, 1998) y sin embargo, parece correcto significar que no es un ente desordenado.

¹¹⁰ Bajtin, M, (1986), Problemas de la poética de Dostoievsky. Fondo de cultura económica. México.

Como señala Bajtin:

"El mundo de Dostoievski puede parecer caótico y la estructura de su novel un conglomerado de materiales heterogéneos y de principios incompatibles. Y solo a la luz de la finalidad artística principal de Dostoievski puede ser comprendido el carácter profundamente orgánico, lógico e integro de su poética." ¹¹¹

Del mismo modo, la web es laberinto pero no caos. Francisco García García (2006) habla de equipotencia y simpatía como sustancias expresivas de los contenidos multimedia. Por equipotencia entendemos de la igualdad de importancia de los diferentes elementos que componen el multimedia, de la distribución armónica de los mismos y por simpatía "un criterio superior (...) que es la fuerza interna que rige la coherencia interna de la relación entre las partes de un conjunto multimedia."

Tanto la finalidad artística principal de Dostoievski citada por Bajtin (1986), como el concepto de simpatía de García García (2006) parecen hacer referencia a su carácter emergente. Al hecho de que no haya un administrador y sin embargo, la red se administre, al hecho de que diversos elementos se ensamblen ya no a una escala de una página web, pero a la escala global de la red.

El etiquetado social es otra de las características de la red en la que se manifiesta su carácter emergente. Como descubrió Edward O. Wilson (1962), las comunidades de hormigas se comunican dejando un rastro de feromonas que pueden indicar peligro, proximidad de comida... La eficacia observada en las colonias de hormigas no reside en una organización jerárquica o un plan maestro, su eficacia reside en el constante flujo de información que las hormigas se transmiten de una a la otra, y que al ser tenidas en cuenta de manera global, se convierte en una fuente de información muy eficaz.

Se antoja que las folcsonomías son una aplicación de este principio, donde se sustituye la opinión o descripción oficial y única, por un sistema en el que muchos

¹¹¹ Bajtin. M, Idem.

individuos son los encargados de realizar la descripción. Si bien cabe objetar que muchos de los individuos que procedan a etiquetar no tengan el suficiente grado de especialización requerido para hacerlo con exactitud, no es menos cierto que el mayor número de participantes en la labor, minimiza el riesgo de error y da precisión a la definición. Este cambio es definido por Steven Johnson (2001) como la transición entre los sistemas de "quality management" a los configurados por "bottom-up intelligence."

Por otro último, la posibilidad de intercambio que ofrece la web es la que facilita su carácter emergente. Sin la facilidad para poder intercambiar en tiempo real información (información entendido de la misma manera que las feromonas de las colonias de hormigas) sería imposible que el sistema pudiera organizarse desde la base.

Es por tanto plausible concretar que el carácter emergente de los nuevos medios pueda ser aplicado a la creación artística que se lleva a cabo en ellos. La descentralización permite que se trate de un fenómeno global, la falta de jerarquía hace suponer que se trate de un movimiento amateur o no profesionalizado, el etiquetado social presupone una nueva crítica y catalogación llevada a cabo por otros usuarios-creadores y la posibilidad de intercambio anticipa procesos colaborativos y el carácter colectivo de la nueva vídeo creación.

2.2.7 Video sharing y mapeado

Youtube nace en Febrero de 2005 de la mano de tres antiguos empleados de PayPal y diez años más tarde y pese a la competencia de nuevas empresas de vídeo como Metacafe o Vimeo, Youtube sigue siendo el portal líder de intercambio de vídeos en la actualidad.¹¹²

¹¹² Al igual que muchas empresas de Internet, Youtube tiene un "origen mítico" que en cierto modo sirve para extender su concepto de marca. En el "origen mítico" de Youtube, la empresa fue fundada tras una cena entre amigos en la que se grabó un vídeo. Al día siguiente, uno de los asistentes a esa cena, intenta enviar por correo electrónico el archivo de vídeo y ante la imposibilidad de enviar el vídeo por correo electrónico tiene la idea de crear Youtube. Según Dan Heath, muchas de las empresas de Silicon Valley comparten historias similares como el "humilde origen de la empresa en una cochera". Esta necesidad de hacer marketing con los inicios de la empresa llevó a Google alquilar una cochera en 1998 (una vez tenían inversores) durante 5 meses, en 2006 Google compró la cochera para poder convertirla años más tarde en un reclamo turístico. En *This American Life*, 382, Origin story. 19 Junio de 2009. Disponible en: <http://www.thisamericanlife.org/radio-archives/episode/383/Origin-Story> . Última consulta Octubre de 2015.

La importancia del portal va más allá de su valor comercial, ya que puede considerarse una enciclopedia audiovisual, un punto de encuentro global, un referente cultural, un lenguaje común, un imaginario colectivo¹¹³ y una fuente de información audiovisual prácticamente inabarcable que los medios de comunicación de masa utilizan cada vez con mayor frecuencia.

La ventaja más significativa del estudio de los vídeos de Youtube es que la mayor parte de los contenidos han sido generados por los usuarios.¹¹⁴ Si antes necesitábamos analizar el cine de un determinado director para poder inferir el tipo de sociedad en el que vivía o como la representaba, ahora disponemos de una ingente cantidad de material audiovisual creado por la sociedad misma.

De igual modo, los vídeo de Youtube se presentan enlazados unos con otros en una suerte de narrativa mecánica que los motores de búsqueda del portal van realizando a partir de las folcsonomías del vídeo, de otros vídeos subidos por el usuario-creador o de las anteriores selecciones del usuario-espectador.

Uno de los aspectos a destacar es la forma en la que el portal clasifica los vídeos que la gente aporta. Youtube, como otros portales o aplicaciones de las web social como Flickr o Del.icio.us, gestiona sus contenidos gracias a sistemas de etiquetaje puesto en manos de sus usuarios. Este sistema de clasificación por metadata se basa en lo que conocemos como folcsonomía o tag.

¹¹³ Manovich ya señaló que la presente revolución de los medios tecnológicos es una respuesta a la necesidad de crear un imaginario colectivo que asegure una ideología común (Manovich, 2005). Considero que Youtube es una de las piezas clave para garantizar ese imaginario común ya que no solamente gestiona y asimila los referentes culturales comunes de los medios tradicionales, sino que también aglutina millones de vídeos de personas anónimas que de esa forma pueden compartir sus mitologías privadas con el resto del mundo.

Muchos de estos vídeos privados, han alcanzado cotas de éxito tales que se han convertido en iconos sociales, como es el caso del niño mexicano Edgard (<http://www.youtube.com/watch?v=b89CnP0lq30>) o del americano Dave (<http://www.youtube.com/watch?v=txqiwrbyGrs>).

¹¹⁴ El primer vídeo subido a la plataforma, "Me at the zoo", subido por uno de los miembros fundadores, sirve como perfecto ejemplo del tipo de vídeos que al comienzo poblaban el portal. Me at the zoo nos muestra a un joven frente al recinto destinado a los elefantes en el parque zoológico de San Diego, California, dirigiéndose a la cámara. A diferencia del discurso cinematográfico, este vídeo es totalmente intrascendente, lo importante es captar un instante, documentar la presencia en un determinado lugar... De alguna manera es como si esa intrahistoria a la que se refería Unamuno, se hiciera visible. En lo referente a la forma, lejos de tratar de obviar el mecanismo de grabación, aquí se anota, se subraya. Si en cine, es necesario re-construir, preparar, modificar la realidad, en vídeo como "Me at the zoo", la realidad se impone; la cámara se limita a registrar a captar, es cierto que enmarca, pero sin una intención evidente de condicionar el visionado.

Una folcsonomía es un termino descriptivo del contenido al que va ligado. Al subir un vídeo a Youtube, el usuario tiene que etiquetarlo con una o varias folcsonomías para facilitar la visibilidad del vídeo en las posteriores búsquedas por categorías que realicen otros usuarios.

Como Adam Mathes señala en su artículo "Folksonomies - Cooperative Classification and Communication Through Shared Metadata":

"The creation of metadata has generally been approached in two ways: professional creation and author creation. In libraries and other organizations, creating metadata, primarily in the form of catalog records, has traditionally been the domain of dedicated professionals working with complex, detailed rule sets and vocabularies. The primary problem with this approach is scalability and its impracticality for the vast amounts of content being produced and used, especially on the World Wide Web. (...) A second approach is for metadata to be created by authors. The movement towards creator described documents was heralded by SGML, the WWW, and the Dublin Core Metadata Initiative. There are problems with this approach as well - often due to inadequate or inaccurate description, or outright deception." ¹¹⁵

Ciertamente resultaría un tanto ingenuo pensar que la creación de metadata por parte de los autores, el caso de Youtube, fuera a resultar tan precisa como la labor llevada a cabo por profesionales; de cualquier modo, para el objeto del presente estudio así como para otros tantos, ese desajuste entre el vídeo y sus etiquetas puede revelar

¹¹⁵ "La creación de metadata ha sido generalmente realizada de dos maneras: por creación profesional o por creación de autor. En las bibliotecas y otras organizaciones, la creación de metadata, principalmente en la forma de catálogos, ha sido tradicionalmente el dominio de dedicados profesionales trabajando con complejos y detallados conjuntos de normas y vocabulario. El principal problema de esto es la escalabilidad y su impracticabilidad a la hora de aplicarlo a las vastas cantidades de contenido producidos y usados, especialmente en la World Wide Web (...) Una segunda aproximación es la creación de metadata por los autores. El movimiento hacia documentos descritos por los autores fue apoyado por SGML, Internet y Dublin Core Metadata Initiative. Hay problemas con esta aproximación también - generalmente debido a la inadecuación, descripción no precisa o engaño descarado". Mathes, A (2004): *Folksonomies - Cooperative Classification and Communication Through Shared Metadata*. Computer Mediated Communication - LIS590CMC. Graduate School of Library and Information Science. University of Illinois Urbana-Champaign. Traducción propia.

información si cabe más relevante que la que pudiéramos obtener de la labor de un documentalista profesional.

Continúa Mathes señalando una tercera vía, que es la utilizada por Flickr o Del.icio.us. La define como: (...) where users of the documents and media create metadata for their own individual use that is also shared throughout a community.¹¹⁶

Conviene no perder de vista esta tercera vía, la del usuario, ya que puede ser la llamada a sustituir la clasificación por autor; además, resultaría una herramienta de estudio envidiable ya que además de acercarse a la meticulosidad del documentalista - esa meticulosidad emergente del grupo - sería en si misma una encuesta, una votación un referéndum que mediría la manera de definir la realidad, o la representación de la misma, del colectivo.

En Octubre de 2004, Google adquiere la empresa australiana Where 2 Technologies que trabajaba en una aplicación de mapeado online. Tan solo unos meses más tarde de la compra, concretamente el 8 de Febrero de 2005, Google anuncia en su blog el lanzamiento de Google Maps¹¹⁷ con un post titulado "Mapping your way" firmado por Bret Taylor.

" We think maps can be useful and fun, so we've designed Google Maps to simplify how to get from point A to point B. Say you're looking for "hotels near LAX." With Google Maps you'll see nearby hotels plotted right on a crisp new map (we use new rendering methods to make them easier to read). Click and drag the map to view the adjacent area dynamically - there's no wait for a new image to download. Or get step-by-step directions to where you're headed. If a particular intersection on the route looks tricky, click on that step in the

¹¹⁶ " (...) donde los usuarios de los documentos o de los medios crean metadata para su uso individual, y lo comparten también con una comunidad." Mathes, 2004. Traducción propia.

¹¹⁷ La versión inicial de la aplicación no incluía la compatibilidad para navegadores Opera y Safari que llegaría a finales del mismo mes. En Octubre del mismo año, Google Maps abandona la fase beta y se integra dentro de Google Local. Nota de prensa disponible en: http://www.google.com/press/pressrel/local_merge.html . Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

directions to see a magnified view. Play with the keyboard shortcuts (arrow keys to pan or the +/- keys to zoom in and out) too."¹¹⁸

Y es que básicamente Google Maps es eso: un sistema de consulta de mapas en Internet, otra aplicación del motor de búsqueda llevado a la cartografía. Pero pese a que la intención de Google fuera la de ir del punto A al punto B, había una característica importante que le diferenciaba de otros sistemas cartográficos online: la posibilidad de integrar los contenidos de la búsqueda en blogs, redes sociales, email... Se trata pues de un sistema cartográfico pensado en clave de web 2.0.

¹¹⁸ "Pensamos que los mapas pueden ser útiles y divertidos, así que hemos diseñado Google Maps para hacer más fácil el llegar del punto A al punto B. Digamos que estás buscando por "hoteles cerca de LAX (aeropuerto internacional de Los Angeles. Nota del traductor). Con Google Maps podrás ver los hoteles cercanos situados correctamente en el mapa (usamos nuevos metodos de rendering para hacerlos más fáciles de leer). Pulsa y arrastra sobre el mapa para ver las zonas adyacentes de forma dinámica - no hay que esperar a que la imagen se descargue.

También puedes obtener indicaciones paso a paso para llegar a donde te dirijas. Si alguna intersección del camino parece complicada, haz clic en ese punto de las instrucciones para verlo de forma ampliada. Juega también con los atajos de teclado (las flechas de dirección para panear y las teclas +/- para hacer zoom)." Disponible en <http://googleblog.blogspot.com/2005/02/mapping-your-way.html>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015. Traducción propia.

2.3 VIDEOCARTOGRAFÍA URBANA

“ Blogging/Video Blogging provides me with an opportunity to share my thoughts & passion. I don't know whether people read, notice, and take action, or whatever; but it makes me happy that I'd something to share and I've shared it with the world.

An idea should never be kept in isolation, it should be allowed to float freely, and take various forms, until one of them converts from an intangible thought to a tangible reality, which in some way improves our life. :-) ” ¹¹⁹

Los caminos de Google y Youtube convergen definitivamente en Agosto de 2006, cuando la empresa que creó el motor de búsqueda online más exitoso del mercado, anunció la compra del portal de video sharing por 1,65 billones de dólares.

Dos años más tarde, el 14 de Abril de 2008 Julia Li- strategic partner manager de Google Maps - anuncia en Lat Long Blog que ya se pueden embeber vídeos de Youtube en Google Maps y apunta una de las principales ventajas de tal hecho. *“While I love watching videos on YouTube, the experience is even better for me when I can view their geographic context.” ¹²⁰*

Ahora podemos buscar la información en un mapa y podemos complementar la búsqueda viendo vídeos del lugar. Como dice la propia Julia Li en el mismo post: *“ In*

¹¹⁹ “ Blogging/Video Blogging me ofrece la oportunidad de compartir mis pensamientos y mis pasiones. No se si la gente me lee, si se da cuenta de lo que hago si les hace actuar o lo que sea; pero me hace sentir feliz hacer algo para compartir y compartirlo con el mundo. Una idea nunca debe ser permancer aislada, debería permitirsele flotar libremente y tomar varias formas hasta que una de ellas la convierta de un pensamiento intangible a una realidad tangible que de alguna manera mejore nuestra vida :-)”.

Del usuario: Trains Unlimited !!! Traducción propia. Url: <https://www.youtube.com/user/Sameer7678/about> Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

¹²⁰ “Aunque me encanta ver los vídeos en Youtube, la experiencia es incluso mejor para mi cuando puedo ver los vídeos en su contexto geográfico”. Post disponible en: <http://google-latlong.blogspot.com.es/2008/04/youtube-videos-in-google-maps.html> Fecha de último acceso Octubre 2015. Traducción propia.

addition to using Google Maps to get local business details, read reviews, and check out photos, I can now also get a sneak peek with embedded videos.”¹²¹

La idea de Google sigue siendo la de ofrecer un servicio y la posibilidad de integrar el elemento videográfico en su red de mapas, es a priori una implementación más de la aplicación. Dicho de otra manera, el vídeo complementa al mapa.

Sin embargo, también podría leerse de otra manera, menos pragmática pero quizás más sugerente: es el mapa complementa al vídeo... y todavía más: vídeo y mapa se complementan mutuamente.



Imagen 18. Ciudades vídeo sobre las ciudades físicas vistas en Google Maps. Fuente: Google Maps.

La imagen 18 es un perfecto ejemplo de lo que señala Li. Podemos ver un fragmento del mapa de Google Maps de la ciudad surcoreana de Seoul. Incluido dentro de la capa cartográfica encontramos una serie de iconos que representan vídeos geolocalizados. Cuando hacemos clic sobre ellos, podemos acceder al vídeo embebido en la propia aplicación – aunque el vídeo está alojado en Youtube – y podemos ver el vídeo contextualizado espacialmente.

¹²¹ "Además de usar Google Maps para conseguir información sobre comercios locales, leer críticas o echar un vistazo a las fotos, ahora puedo también cotillear mirando los vídeos embebidos." Idem. Traducción propia.

De este modo a la información que nos proporciona el mapa hemos de añadir la que nos ofrece el vídeo. Hay un importante cambio cuando pasamos del mapa al vídeo. Mientras que en el mapa reina una aparente objetividad – ya hemos discutido previamente que esto resulta ser en el mejor de los casos una subjetividad inevitable y en otros una inducida – el vídeo supone una incursión en el territorio de lo subjetivo y de lo experiencial.

En el mapa de la imagen 18 encontramos uno de los vídeos geolocalizados por excelencia: un recorrido en coche. En este caso el vídeo nos muestra el paso del coche por un túnel que se ubica bajo el parque referenciado en el mapa. Es uno de tantos vídeos que reflejan un interés por mostrar el recorrido, por describir para otros el trayecto en lo que consideramos una suerte de actualización de aquellos periplos griegos en los que recogían sus experiencias náuticas.

En el vídeo “2009 08 14 Driving through Namsan Tunnel #2 (S. Korea)”¹²² embebido en el mapa de Google Maps de Seul no hay edición, el usuario re-encuadrando en algunas ocasiones para mostrarnos algunos puntos de interés, pero por lo general la cámara se mantiene fija. El vídeo nos muestra un recorrido en coche comentado por el propio usuario, donde tras incorporarse a la circulación de una concurrida calle, termina por adentrarse en un túnel situado bajo el parque referenciado en el mapa. Esa mancha verde que hemos observado en el mapa cobra de repente vida, cuando vemos, al menos durante un instante, su vegetación antes de que el coche nos arrastre dentro del túnel.

Y es que la localización de los vídeos en el mapa permite que aquellos que remiten a una misma geografía se agrupen en torno a ella. De ese modo, vídeos que anteriormente permanecían desvinculados en Youtube ahora comparten espacio y en torno a las grandes urbes van surgiendo sus equivalentes versiones vídeográficas, creadas por los ciudadanos, los turistas o por el eco digital de los medios de comunicación de masas.¹²³

¹²² El vídeo puede verse en <https://www.youtube.com/watch?v=EoM-z58DGC4>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

¹²³ Si bien Google Maps ofrece a los vídeos antes dispersos por Youtube una contextualización geográfica, no es menos cierto que se nos oculta a primera vista la interface de datos del portal de vídeos. Sin embargo, la facilidad y rapidez



Imagen 19. Ciudades vídeo sobre las ciudades físicas vistas en Google Maps. Fuente: Google Maps.

En la imagen 19 podemos apreciar con claridad esto mismo en un fragmento de mapa del territorio mexicano. Se trata de una captura de pantalla que abarca fundamentalmente el Estado de México así como parte de los territorios de los estados limítrofes de Puebla, Guerrero, Michoacán, Querétaro, Guanajuato e Hidalgo.

Además de las capas eminentemente cartográficas referidas a vías de comunicación entre las ciudades y los nombres de las localidades, observamos una serie de iconos – la mayoría concentrados sobre localidades – que representan vídeos geolocalizados en esos puntos de la geografía mexicana.

Podemos observar claramente cómo es sobre las ciudades donde se concentra un mayor número de vídeos geolocalizados y cómo el volumen de vídeos parece responder – al menos parcialmente – a la dimensión de la ciudad: así sobre México Distrito Federal encontramos el *cluster* más significativo de vídeos.

para transitar de una interface, la de Google Maps, a la otra, la de Youtube, hace que esa desventaja sea totalmente salvable.

En Abril de 2008, de nuevo en Lat Long Blog, Andy Szybalski anuncia la integración del sistema Street View con Google Maps.¹²⁴ Esto no es sino una nueva manera de explorar el mapa en una suerte de visita virtual por las calles de la ciudad ¹²⁵ a la manera del *flâneur* de Baudelaire (Benjamin, 1935).

El desarrollo de Google Maps, la integración de Youtube (y de otras capas diferentes como: información de tráfico, fotografías...) y la posibilidad de acceder a Google Street View supone que el mapa abandona para siempre su condición estática y se adecua a responder a la naturaleza cambiante de lo urbano.

2.3.1 Mash-ups

En el campo de la informática un *mash-up* es una aplicación que utiliza bien datos o bien recursos de diferentes fuentes y los combina. La lógica de agregación de estas aplicaciones híbridas es paradigmática de la *web 2.0* y de los nuevos medios descritos por Manovich (2005).

Las *mash-ups* son en muchas ocasiones generadas por los propios usuarios para tratar ofrecer un servicio específico que no se encuentra disponible y otras veces tienen un carácter más exploratorio e incluso lúdico.

¹²⁴ Post disponible en: <http://google-latlong.blogspot.com/2008/04/getting-from-to-b-with-street-view.html> . Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

¹²⁵ Podemos encontrar un antecedente del Street View en el proyecto artístico Aspen Movie Map, considerado por Murray como el primer sistema de viaje virtual - first surrogate travel system (Murray, 1997: 80). Aspen Movie Map fue desarrollado en el MIT a finales de los años 70. Utilizando un sistema de grabación similar al utilizado por Google (un sistema de cámaras montado sobre un vehículo que recorre las calles), el videomapa nos permitía recorrer las calles de la ciudad norteamericana. El rodaje tuvo lugar de forma diaria entre las 10 de la mañana y las 2 de la tarde asegurar en la medida de lo posible el record de luz. Para su exhibición, eran necesarios varios reproductores de laser disc, un ordenador y una pantalla táctil.

Información original del proyecto disponible en: <http://www.naimark.net/projects/aspen.html>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

En ambos casos: Google Street View y Aspen Movie Map, el proceso que se lleva a cabo es la digitalización del espacio urbano. Entendiendo por digitalización la conversión de datos continuos en una representación numérica a través de la toma de muestras a intervalos regulares otorgando a cada muestra un valor numérico. (Manovich. 2005)

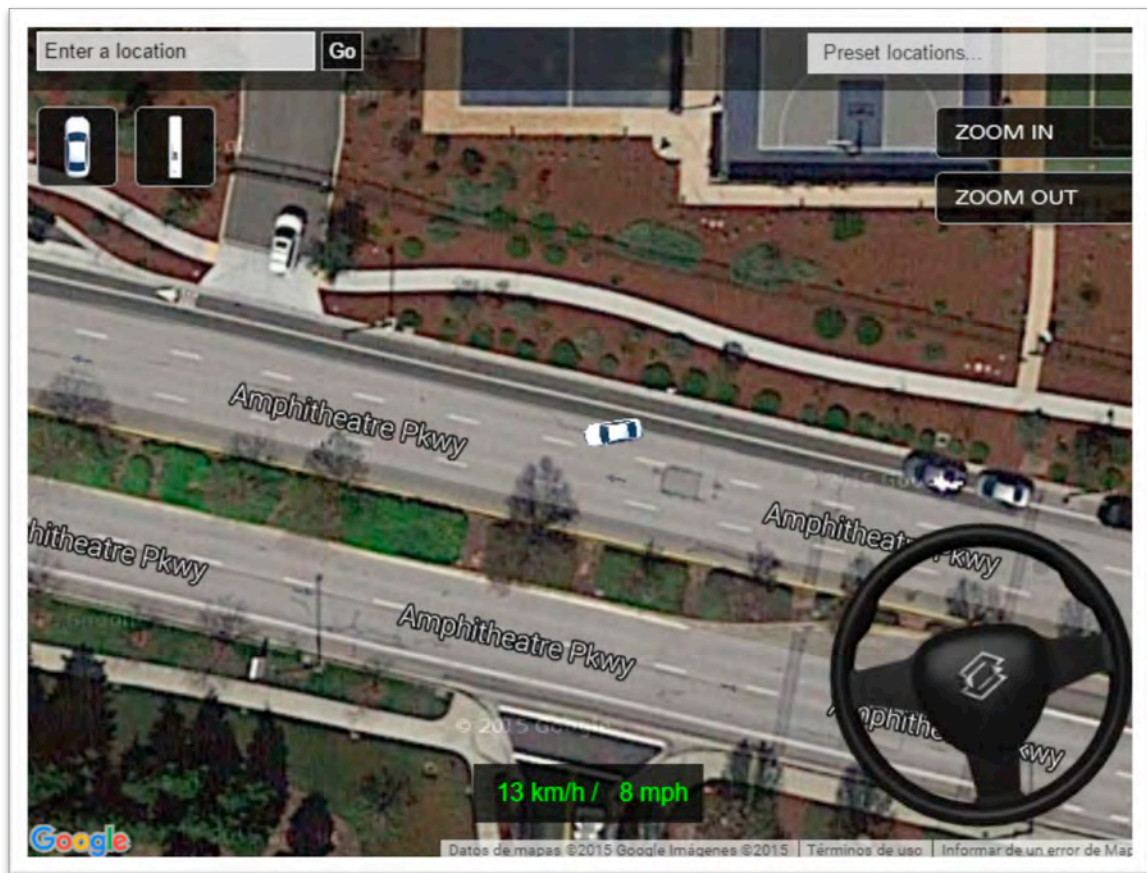


Imagen 20. Driving Simulator. Fuente: Frame Synthesis.

Tomemos el ejemplo de Driving Simulator. Esta aplicación usa como base la capa *street view* de Google Maps sobre la que añade un rudimentario *sprite* de un coche con el que podemos conducir por las calles del mapa. La interfaz es también sencilla: podemos observar un volante que irá girando en función de que teclas de dirección vayamos presionando, vemos un cuentakilómetros en la parte inferior que nos mostrará la velocidad y en la parte superior izquierda contamos con un selector que nos permite cargar el *sprite* de un coche o de un autobús según nuestra preferencia. La capa de *street view* de Google Maps sirve únicamente como fondo ya que nuestro coche puede atravesar edificios y ríos sin problemas, pero aún con todo, este *mash-up* nos posibilita explorar la ciudad de un modo lúdico.

En 2010 durante mi residencia artística en la galería Phoenix mientras desarrollaba el proyecto VAM Brighton, Oliver Bettany diseño una *mash-up* utilizando Wordpress, Google Maps, Youtube y Vimeo para albergar los vídeos realizados por los usuarios.

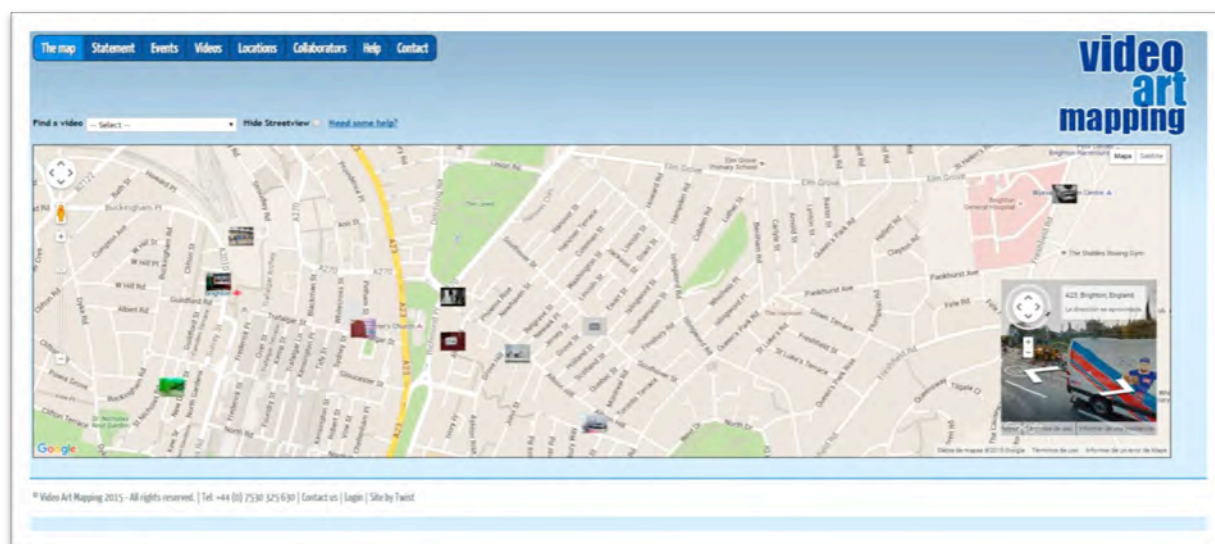


Imagen 21. Video Art Mapping Brighton. Fuente: VAM y Twist.

Recordemos que el objetivo de este proyecto artístico era generar un mapa vídeo artístico de la ciudad en el que los ciudadanos pudieran participar.

Como podemos observar en la imagen 21, la interfaz de la aplicación es sencilla. Embebida en una página de wordpress, el *mash-up* muestra la visión de plano de Google Maps sobre la que hay geolocalizados vídeos procedentes de Youtube y Vimeo. En la parte superior hay un selector que permite buscar los vídeos por su título y en la parte inferior derecha, en un cuadrado tenemos acceso a la capa de *street view* de Google Maps.

La aplicación nos permite explorar la ciudad, seleccionar un vídeo geolocalizado y poder reproducirlo observando como el usuario retrató ese espacio mientras que, de forma simultanea tenemos una visión global del plano de la ciudad y de la capa de *street view* de Google Maps. Como observamos en la imagen número 22, habiendo

seleccionado el vídeo “Brighton Station Rush Hour” de Geraldine Leal ubicado en la estación de ferrocarril de Brighton, tenemos acceso de forma simultánea al punto concreto en *street view* (en la parte inferior derecha) donde se geolocalizó el vídeo.

La aplicación también nos permite añadir nuestro vídeo al mapa. En la imagen número 23 podemos observar como tras haber hecho clic en el mapa sobre la calle Elm Grove, aparece un *pop-up* que nos ofrece la posibilidad de cargar nuestro vídeo en esa localización tras rellenar algunos campos como: Nombre, Título del vídeo, Localización, Url, Email y una breve descripción. Además si nos fijamos en el cuadrado de la esquina inferior derecha, veremos que el *street view* nos ofrece la vista de la calle Elm Grove a la altura del número 33, punto exacto en el que hicimos clic en el mapa.

Detengámonos por último en el caso de Youtube Videos Near Me diseñada por Amit Agarwal para Digital Inspiration. Este *mash-up* funciona obteniendo la localización de la persona que se conecta a su web, centrando el mapa de Google Maps en esa localización y mostrando sobre el mapa los vídeos de Youtube que han sido geolocalizados en las inmediaciones.

Como podemos observar en la imagen 24, la interfaz de la aplicación es sumamente sencilla. En la parte superior derecha encontramos un buscador que nos permite introducir nombres de ciudades para centrar el mapa en ellas, en la parte superior izquierda un selector nos permite alternar la visión de mapa y satélite de Google Maps y en la parte inferior derecha encontramos dos teclas de *zoom* y el acceso a la capa de *street view*.

Cuando situamos el cursor sobre el mapa y hacemos clic, se abre un *pop-up* que contiene una selección de 15 vídeos geolocalizados en las inmediaciones del area. Podemos acceder a ellos a través de la misma interfaz o siguiendo el vínculo hasta el portal Youtube.

En los tres ejemplos hemos visto cómo la integración posibilitada por los nuevos medios ha generado aplicaciones específicas que reutilizan código de otras aplicaciones. Esta es la esencia de lo digital.

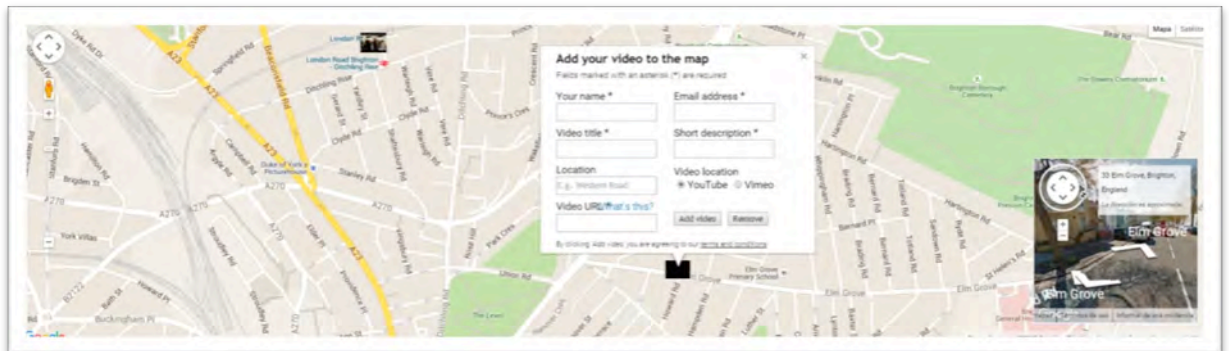
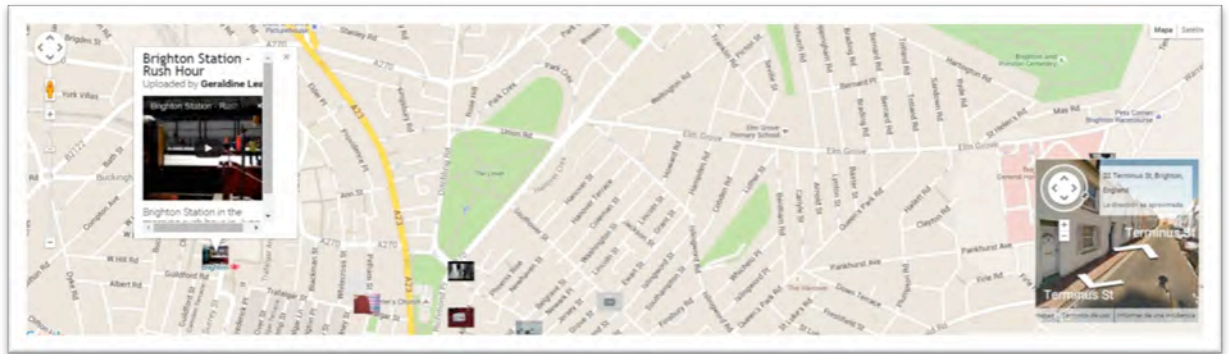


Imagen 22. Parte superior. Explorando VAM. Fuente: VAM y Twist.

Imagen 23. Parte central. Cargando un vídeo en VAM. Fuente: VAM y Twist.

Imagen 24. Parte inferior. Explorando Tokio con Youtube Videos Near Me. Fuente: Amit Agarwal.

2.3.2 Representaciones de lo real

Mapas y vídeos comparten su carácter de representaciones de lo real. Si por un lado el mapa trata, a base de escalar y simplificar, confinar el territorio a un plano, el vídeo registra fragmentos de realidad con su encuadre. Podríamos decir que lo que el mapa hace el con espacio, el vídeo lo hace con el tiempo.

Es importante sin embargo, señalar al menos dos diferencias vitales entre ambas maneras de representación: el punto de vista y la distinción en el tratamiento de lo público y lo privado.

En lo relativo al punto de vista, convendremos que en el mapa se trata de objetivar lo mapeado y la representación más común puede equivaler a la visión de un observador omnipresente que mirara desde las alturas. En el caso del vídeo el subjetivismo se impone con fiereza: el observador abandona esa posición radicalmente cenital. Además, la construcción o captación de la realidad que hace el videasta¹²⁶ se impregna de elementos que subrayan su presencia dentro de la escena.

El observador se convierte entonces - en ocasiones - en actor pasivo o activo de la escena que graba. La objetividad y esa “no interferencia” en lo observado se han perdido irremisiblemente.

La otra diferencia que señalábamos entre mapa y vídeo reside en su manera de afrontar lo público y lo privado. El mapa de una ciudad tiene por objeto servir de guía para recorrer el espacio de la misma y, por lo tanto, el uso que hace de la representación del espacio público es funcional; dicho de otra manera: el mapa no se detendrá en reproducir con precisión un edificio significativo; se limitará a siluetearlo a vista de pájaro, para poder trazar las calles a su alrededor.

En el mapa la equivalencia con lo real se produce en un plano simbólico básico, si bien es cierto que en ocasiones se pueden introducir elementos figurativos como en los mapas turísticos, en los monumentos aparecen dibujados con más detalle destacando

¹²⁶ Sigo aquí la terminología del artista mexicano Fernando Llanos; en contraste a cineasta se origina videasta.

de la matriz grisácea que representa el resto del entramado de calles; sí, es cierto que por un momento parece que nos alejamos de esa economía esquemática del mapa, pero pensemos en como sería la representación del mismo captada con la videocámara: el vídeo no sólo nos mostraría la fachada representativa, nos invitaría al interior del edificio y nos presentaría a sus "habitantes". De hecho, el mapa tratará con mucha mayor frecuencia espacios públicos, las rutas oficiales, el vídeo nos permite entrar dentro del círculo de confianza, dando mayor importancia a lo privado y a lo experiencial.



Imagen 25. Vídeo geolocalizado y embebido en Google Maps. Fuente: Google Maps / Youtube

Sirva el vídeo referenciado en la imagen 25: “Totally Gingerbread do Tokyo”¹²⁷ como ejemplo de esto último. Observemos el mapa de Google Maps de una zona de la capital nipona: podemos encontrar de nuevo elementos puramente cartográficos como los nombres de las calles, las vías de comunicación, algunos edificios de interés, los iconos que representan las estaciones de ferrocarril o alguna cadena de supermercados... Detengamos ahora en el icono del vídeo que mencionábamos con

¹²⁷ El vídeo puede encontrarse en <https://youtu.be/92IarJ4IqR4>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

anterioridad. Solamente el *thumbnail* nos ofrece una perspectiva adicional a la del mapa, nos acerca la realidad de la experiencia del parque donde está geolocalizado.

Este factor de transferencia experiencial es mucho mayor cuando visionamos el vídeo en cuestión: son alrededor de dos minutos y medio de vídeo sin editar grabado en ese parque de Tokyo donde lo que presuponemos que son dos artistas callejeros realizan una performance delante de los transeúntes y turistas que están en el parque en ese momento. No hay nada destacable en el vídeo y sin embargo, de inmediato consigue que tengamos una visión clara de lo que el usuario que lo grabó y lo geolocalizó tuvo en el momento de la grabación. Podemos, durante un instante, ser nosotros los que estamos grabando la escena en el parque y de alguna manera, trascender el mapa para entrar en el campo más subjetivo de la experiencia.

Este desencuentro entre mapas y vídeos en lo referente al punto de vista y al tratamiento de lo público-privado se convierte en complementariedad cuando entramos en el campo de la videocartografía.

Detengámonos un momento en el punto de vista del mapa: aseptico en apariencia, ajeno a lo privado y común en la gran mayoría de las representaciones cartográficas – ese punto de vista del dios-observador- que parece llevarnos más allá de lo subjetivo y que ha sido denominada como “*God Trick*” (Haraway, 1988) o “*Apollonian Eye*” (Cosgrove, 2001). Harris, en su artículo “The Omniscient Eye: Satellite Imaginery, Battlespace Awareness and the Structures of the Imperial Gaze”, definirá este punto de vista del mapa – refiriéndose a Google Earth- de la siguiente manera.

*“This subjectivity is structured by an omniscient, imperial gaze, a particular kind of subjectivity that signifies dominance over what is being observed.”*¹²⁸

En las antípodas encontramos el punto de vista del vídeo: subjetivo, ligado a lo experiencial y cambiante - cuando pasamos de un vídeo a otro, el punto de vista

¹²⁸ “Esta subjetividad esta estructurada por una mirada omnisciente imperial, un tipo particular de subjetividad que indica dominio sobre aquello que está siendo observado.” Harris, C. (2006) “The Omniscient Eye: Satellite Imaginery, Battlespace Awareness and the Structures of the Imperial Gaze”. Surveillance and Society 4. Traducción propia.

cambia. De esa forma, una colección significativa de vídeos nos ofrecen una amalgama de puntos de vista diferentes y por lo tanto, en la mayoría de las ocasiones, una mayor riqueza a la hora de explorar los detalles, lo privado.

Pasar del punto de vista del mapa al del vídeo supone prácticamente cambiar de un punto de vista "monoteísta" - un único dios que nos observa desde las alturas - a un punto de vista "humanístico" - el hombre como medida de todas las cosas. ¿Cual es el punto de vista de la combinación mapa-vídeo en la el ciberespacio que es Google Maps?

Como apunta Scott Bukatman, profesor asociado de Film and Media Studies (Cine y Comunicación Audiovisual) de la Universidad de Stanford:

*"Cyberspace is a celebration of spirit, as the disembodied consciousness leaps and dances with unparalleled freedom. It is a realm in which the mind is freed from bodily limitations, a place for the return of the omnipotence of thoughts... the return of the animistic view of the universe within the scientific paradigm."*¹²⁹

Pero, ¿a qué nos referimos cuando hablamos de *disembodied consciousness*?

Disembodiment es un término usado frecuentemente por estudiosos de cibercultura y nos remite a ese "abandono" temporal del cuerpo al que nos sometemos cuando nos conectamos al ciberespacio. Como Btihaj Ajana en su artículo *Disembodiment and Cyberspace: A Phenomenological Approach*:

"The subject behind the computer screen is reincarnated -or rather disincarnated into a hypercogitatio that progressively abandons the body to freely float between the inner and the outer world, and in

¹²⁹ "El ciberespacio es una celebración del espíritu, ya que la conciencia liberada del cuerpo danza con máxima libertad. Es el reino en el que la mente esta liberada de las limitaciones del cuerpo, un lugar para el retorno de los pensamientos de omnipotencia... la vuelta a una visión animística del universo dentro del paradigma científico." Bukatman, S (1996) *Terminal Identity*. Durham and London: Duke University Press.

doing so, reaches a status of "terminal identity" where any "felt" sense of selfhood is entirely eliminated of the picture."¹³⁰

Y es que tras el proceso de disembodiment al que nos sometemos sumergiéndonos en la red, se produce un efecto de embodiment; en el caso de los sistemas de realidad virtual como Second Life o IMVU, nos reencarnamos en avatares - personajes que hemos creado - en el caso de Google Maps, asumiendo el punto de vista de los videastas, pasamos "cambiando de cuerpo" de uno a otro, viendo lo que ellos vieron, ocupando su lugar en el espacio y en el tiempo.

Resulta interesante la apreciación de Lev Manovich (2001, 148) acerca del encuadre y de la relación del espectador con la pantalla. En el cine la experiencia del espectador es inmersiva (luces apagadas, silencio, atención a los detalles), en la televisión la experiencia de visionado es radicalmente diferente (con luz, se puede hablar, atención dividida). En la actualidad un mismo producto audiovisual puede ser visionado en diferentes contextos: podemos ir al cine a ver la película, podemos verla por televisión (alquilandola, pay per view, abierto) o podemos verla en el ordenador (a través de televisión online, descargar, streaming). Es curioso en cualquiera de estas situaciones, tratamos de simular en la medida de lo posible, esa experiencia de inmersión inherente al cine. En el caso de la televisión, sólo hace falta comparar el visionado de un noticiario con el de una película; en el caso del ordenador, incluso las plataformas de vídeo online ofrecen prestaciones para poder ver los vídeos a pantalla completa o para oscurecer la parte de la pantalla no dedicada a la película. En el caso de Google Maps, los vídeo añadidos al mapa se mostraban al principio mediante *thumbnails* que nos ofrecen una primer impresión sobre el contenido del mismo. Cuando activamos el vídeo, este se reproducía integrado todavía en el mapa, de modo que no perdemos la referencia del lugar al que se ha vinculado. Del mismo modo en la interfaz de Youtube Videos Near Me, una vez seleccionamos el vídeo, el *pop-up* donde antes aparecían otros ocho vídeos más se transforma en una única ventana emergente en la cual podemos efectuar el visionado de la pieza seleccionada. Reseñemos que aunque la

¹³⁰ "El sujeto frente a la pantalla se re-encarna – o mejor dicho se “des-encarna” en un hypercogitatio que abandona progresivamente el cuerpo para flotar libremente entre el mundo interior y el exterior, y al hacer esto, alcanza el status de “terminal identity, donde cualquier sensación “sentida” del propio cuerpo es enteramente eliminada." Ajana, B. (2005) *Disembodiement and cyberspace: a phenomenological approach*. Electronic Journal of Sociology. Disponible en: <http://www.sociology.org/content/2005/tier1/ajana.html> . Fecha última visita: Octubre de 2015. Traducción propia.

interfaz muestra el icono que permitiría ver el vídeo en pantalla completa, esta opción no está disponible dentro del *mash-up* teniendo que seguir el hipervínculo hasta Youtube para poder realizar ese tipo de visionado.

Si en la narrativa del cine nos situamos dentro de un universo imaginario estructurado por el autor, en los nuevos medios sin embargo, el espectador tiene una mayor capacidad para Si a los mapas les estaba vetada la dimensión temporal,¹³¹ en la convergencia del vídeo-mapa esta resulta de gran importancia. Ahora es posible consultar el mapa y poder acceder a contenido en vídeo de un determinado lugar, pero ese contenido videográfico esta ligado a un momento concreto, determinado o indeterminado, pero concreto.

Es fácil encontrar otro vídeo de ese mismo lugar en otro tiempo. Si bien en ocasiones la diferencia puede ser mínima, inapreciable; otras veces es notoria y nos ayuda a ver la evolución del lugar y de sus habitantes, fragmentos inmortalizados de intrahistoria. De este modo, vídeos y mapas, unidos por Internet se configuran como un nuevo sistema de representación que denominamos videocartografía.

Como señala Murray, el autentico poder de los medios digitales reside en su capacidad para representar un espacio transitable. Si bien los libros o las películas son capaces de efectuar, mediante imagenes o mediante descripciones, una labor similar, la experiencia de explorar el espacio narrativo no está vetada parcialmente. (Murray, 1997: 79). Del mismo modo Manovich caracteriza los espacios de los nuevos medios como “espacios navegables” (Manovich, 2005: 321) y el concepto de porosidad del espacio (Benjamin y Lacis, 1978).

El vídeo “*Seoul City bus 301-2 ソウル市バス 301-2*”¹³² es un perfecto ejemplo de esta capacidad de representación . En él, el usuario utiliza diferentes recursos para mostrar el trayecto que recorre una determinada línea de autobús. El vídeo comienza con un texto sobrepuesto en un fondo negro a modo de título en el que se enuncia el

¹³¹ Los mapas son capaces de representar el tiempo, hay mapas que representan el crecimiento o decadencia de civilizaciones, el contagio de las epidemias... Si bien los mapas son capaces de ofrecernos esta información, convengamos en que en estos casos, la información temporal esta muy vinculada a la espacial... ¿serían capaces los mapas de ofrecer información temporal sin relación con el espacio? Esta proposición se antoja difícil sino imposible.

¹³² Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=yhD8g6GXe5c>. Fecha último acceso: Octubre 2015.

objeto del vídeo, a continuación se incluye un mapa en el que se ha marcado la ruta que sigue la línea de autobús y tras esto el autor nos lleva al interior de uno de los autobuses que cubre la ruta. Podemos ver a través de las ventanas la ciudad desplegándose a ambos lados, tenemos algunas imágenes del interior del vehículo, del conductor... Hay fragmentos mudos y fragmentos con el sonido directo del momento.



Imagen 26. Vídeo geolocalizado y embebido en Google Maps (II). Fuente: Google Maps / Youtube

El vídeo está editado ofreciéndonos una selección de momentos en la ruta. Centrémonos por un instante en el contraste entre observar el recorrido en un mapa – especialmente en una ciudad que no conocemos – y la posibilidad de situarnos dentro de ese mapa y poder explorarlo. Es cierto que nuestra exploración está limitada a la recreación realizada por el usuario y su recreación está a su vez limitada por su experiencia subjetiva, pero aún así ponderemos la riqueza de la información transmitida de una forma tan inmediata. Al igual que comentábamos sobre el vídeo “Totally Gingerbread do Tokyo” somos nosotros, por un instante, los que estamos dentro de ese autobús recorriendo las calles de Seoul. Tenemos acceso a esa

experiencia del viajero, podemos llegar más allá de la abstracción del mapa a la representación concreta de lo que hay detrás: lo real.

Parece por lo tanto pertinente comenzar a estudiar las relaciones que se producen entre los sistemas de representación tradicionales y los sistemas cartográficos en el contexto de los nuevos medios. La creciente importancia de los sistemas de geolocalización y el desarrollo de los sistemas satelitales, hacen pensar en un escenario en el que la presencia de vídeos en los mapas será más común de lo que es hoy en día.

Videocartografía es el estudio del vídeo en el contexto de los mapas, entendiendo que esta integración ha sido posible durante los últimos años. El objeto de la misma es la de estudiar los vídeos geolocalizados, sus relaciones con los sistemas cartográficos online y con su territorio, sus sinergias y su problemática.

El presente estudio es el punto de partida en los estudio videocartográficos, y si se analizan los vídeos geolocalizados, Google Maps¹³³ y Youtube es precisamente por su caracter pionero en sus respectivos campos.

2.3.3 Procesos colaborativos en la nueva videocreación online

En el año 2010 realizo un análisis de 211 vídeos asociados a la capa videográfica de Google Maps. Este trabajo sirve como punto de partida en muchos sentidos para el presente trabajo y considero que es fundamental incluir los resultados y conclusiones más destacables a continuación.

¹³³ Si antes habíamos caracterizado Youtube como una masiva vídeo instalación online, cuando nos referimos a los vídeos de Youtube dentro de Google Maps podemos catalogarlo de la misma manera. Google Maps funciona de la misma forma con la lógica de la base de datos. En el apartado de la narratividad, no solamente tiene la forma cuántica, sino que al situar los vídeos sobre el mapa, se establecen relaciones por proximidad con otros vídeos o se establecen relaciones con los diferentes índices que les representan.

Una de las preguntas de investigación del estudio realizado en 2010 giraba en torno al carácter amateur o profesional de los vídeos de Youtube, y es que a pesar de que Youtube se presenta como un medio de comunicación alternativo, las empresas profesionales de radiotelevisión han ido creando sus propios canales en la plataforma y muchos contenidos “tradicionales” de los medios están disponibles en la red.

Utilizando siempre los vídeos *geotageados* como universo experimental, el primer paso que dimos para la elaboración del análisis cualitativo, fue la realización de una taxonomía previa para excluir de la muestra aquellos vídeos que tuvieran fines comerciales. Así, de los 211 vídeos analizados, 11 fueron apartados del posterior análisis al tratarse de piezas publicitarias o promocionales.

En esta taxonomía previa, también valoramos el carácter amateur, semi-profesional o profesional de los vídeos. Entendimos que eran vídeos amateur aquellos vídeos realizados por personas no profesionales de los medios de comunicación, con medios no profesionales de grabación y en cuyas piezas es apreciable una narratividad no convencional o bien una falta evidente de calidad en imagen o sonido. En lo que respecta a los medios se valoró la utilización de equipo profesional de rodaje como grúas, travelling, steadycam, elementos de iluminación, micrófonos, maquillaje.

Por otro lado, entendimos como semi-profesional aquellos vídeos que si bien utilizaban algunos de los elementos descritos con anterioridad, no llegaban al grado de calidad *broadcast*. El uso de cámaras profesionales por creadores amateur o las piezas de creadores a un paso de convertirse en profesionales nutren esta categoría.

Finalmente, entendimos como profesionales aquellos vídeos realizados por profesionales con medios profesionales y que reunían una calidad suficiente como para poder ser emitidos por una televisión comercial. Las producciones que se inscribieron en la presente categoría, fueron en su mayoría, piezas publicitarias.

En el gráfico 1 podemos comprobar la escasa penetración de vídeos profesionales o de empresas de telecomunicación en el año 2010 en la capa videográfica de Google Maps. Una gran mayoría de los vídeos (el 83%) podían inscribirse dentro de la categoría

amateur, una menor porción de ellos (el 12%) dentro del apartado semiprofesional y solamente una minoría (5%) pudieron caracterizarse como vídeos profesionales.

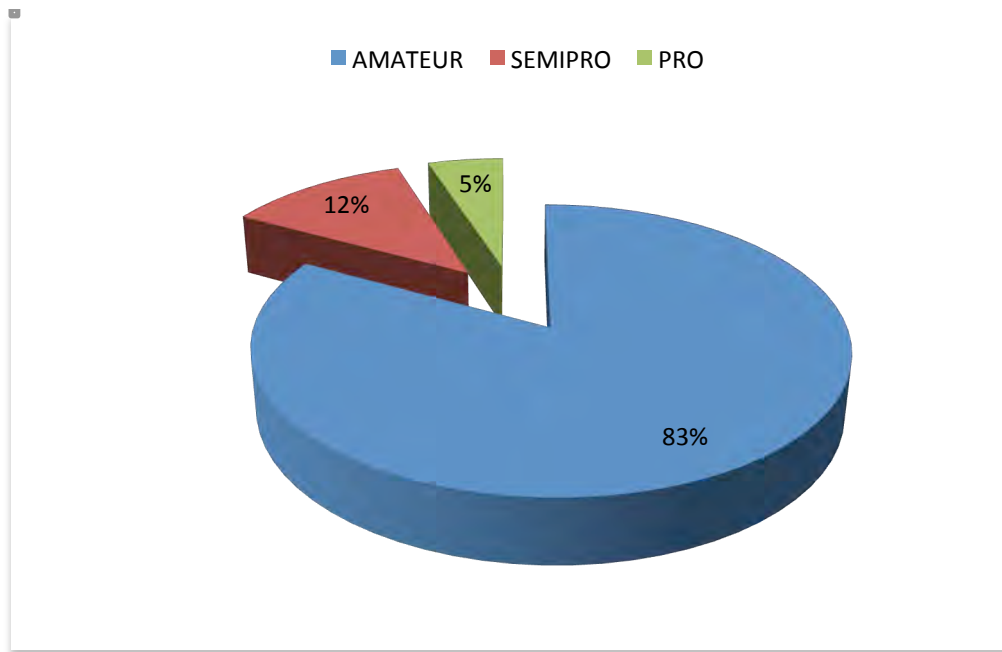


Gráfico 1. Pretaxonomía de vídeos. Elaboración propia.

CARACTERÍSTICAS DE CONTENIDO

En lo relativo al análisis de contenido, establecimos una serie de descriptores para poder catalogar los vídeos analizados. En un primer apartado, la taxonomía se elaboró en función del contenido del vídeo, siendo los apartados: momento público / momento privado; narrativo / descriptivo; momento trascendente / momento intrascendente; imagen real / animación.

Momento público / Momento privado

Esta categoría delimitaba la descripción de espacio en el que se desarrollaban los vídeos analizados y describen el punto de vista y la relación del usuario con dicho espacio. La importancia de catalogar los vídeos en función de su carácter público o privado tiene que ver con la caracterización de Youtube como plaza pública donde se intercambia información y donde todo es accesible.

Por *momento público* entendemos un acontecimiento que toma lugar en un lugar público y que puede ser visto por un observador cualquiera. Esta concepción de lo público, vinculada a

la acción, es más cercana a Castañeda (1996) que a las interpretaciones estrictamente clásicas o iluministas.¹³⁴ Quedan fuera de esta categoría aquellos vídeos realizados en un espacio público pero que muestran un acontecimiento privado, que no estuvo a alcance de la vista de un espectador cualquiera.

Como ejemplo de esta categoría está el vídeo “首都高速道路 4 号新宿線 下り 西新宿 JCT→高井戸出口 2009/03/21 撮影”¹³⁵ grabado en la ciudad japonesa de Tokio en la que el usuario nos invita a un recorrido en coche por una carretera de circunvalación. Pese a que el coche se considera espacio privado, la importancia de lo que el autor retrata está más allá de él: la carretera de circunvalación. De ahí que se clasifique el vídeo bajo la etiqueta momento público.

Dentro de la categoría *momento privado* entendemos aquel acontecimiento que ha ocurrido en un lugar privado, fuera del alcance del punto de vista de un observador o en un espacio público apropiado. “You big dummy”¹³⁶ es un ejemplo de este tipo de vídeos.

¹³⁴ Castañeda establece que la concepción público/privada puede re-definirse mediante la utilización del espacio. Un espacio público puede privatizarse si un colectivo se lo apropia o en cierto modo monopoliza su uso. Como ejemplo: los adolescentes pueden “privatizar” centros comerciales o playas. (Castañeda, 1996).

¹³⁵ Vídeo disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=0TLRGDT2n8A>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

¹³⁶ Vídeo disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=gfMjmROyXT8>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015

En él, unos chicos caracterizados como personas mayores bailan al ritmo de la música. El vídeo parece haber sido grabado dentro de un centro de enseñanza (espacio público), pero las localizaciones concretas dentro del centro (el vídeo está grabado en su mayoría en los servicios) y el carácter privado y de apropiación de la performance que realizan, hacen necesaria la inscripción de este vídeo dentro la categoría de *momento privado*.

En el gráfico 2 podemos apreciar un claro predominio de lo público (62%) frente a lo privado (38%). Atribuimos esto al interés por representar la ciudad por parte de los creadores de estos vídeos y a su disponibilidad en línea vinculados a un mapa de referencia. Sin embargo, la presencia de lo privado es muy significativa y en un primer momento puede resultar chocante que los usuarios quieran compartir de manera pública esos momentos y esos espacios. Si analizamos los vídeos junto con el mapa, resulta razonable que muchos de los usuarios contribuyan tratando de complementarlo con aquello de lo que este precisamente carece: una descripción del espacio privado.

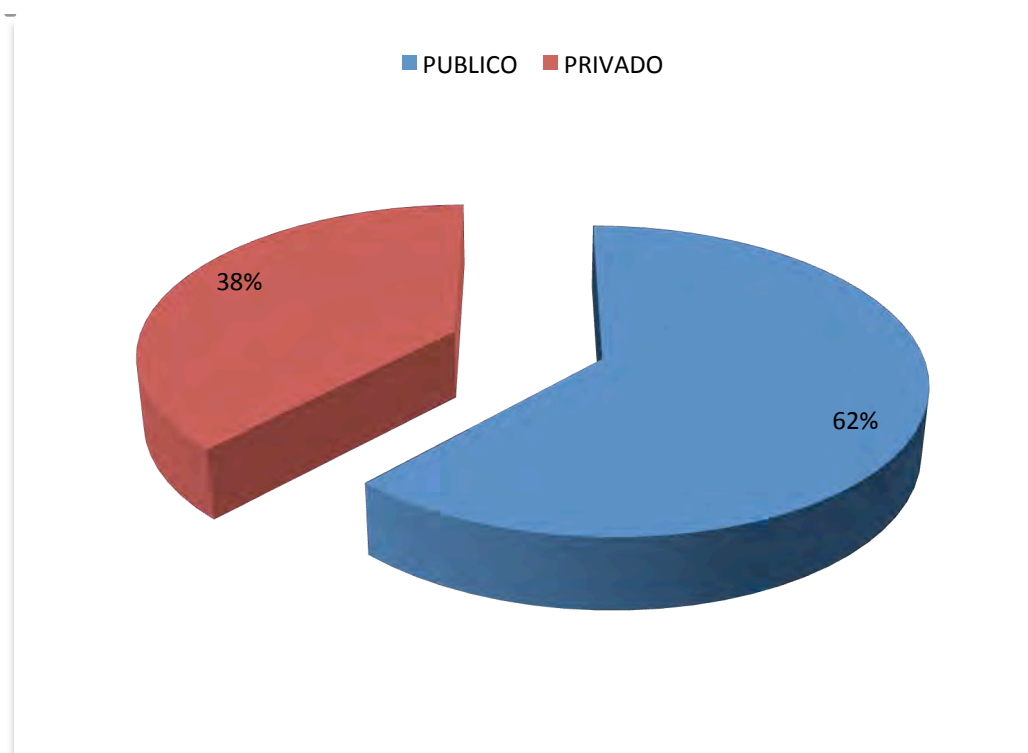


Gráfico 2. Momento público, momento privado. Elaboración propia.

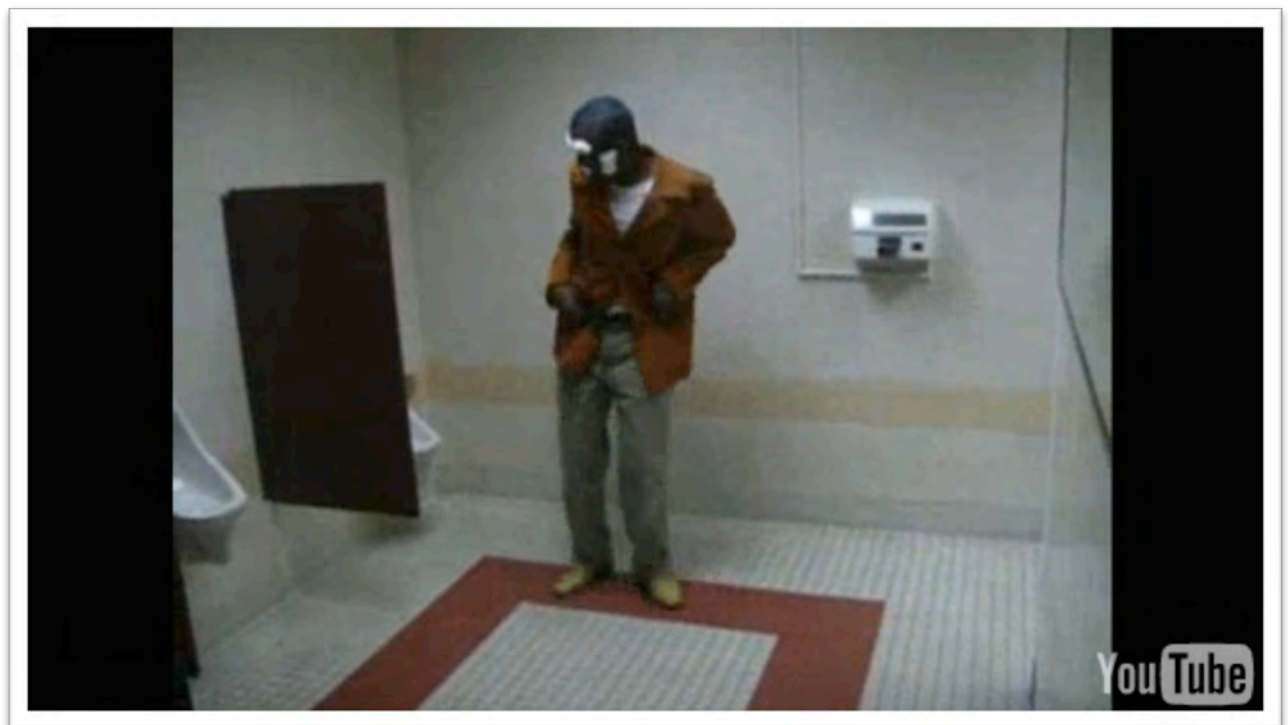
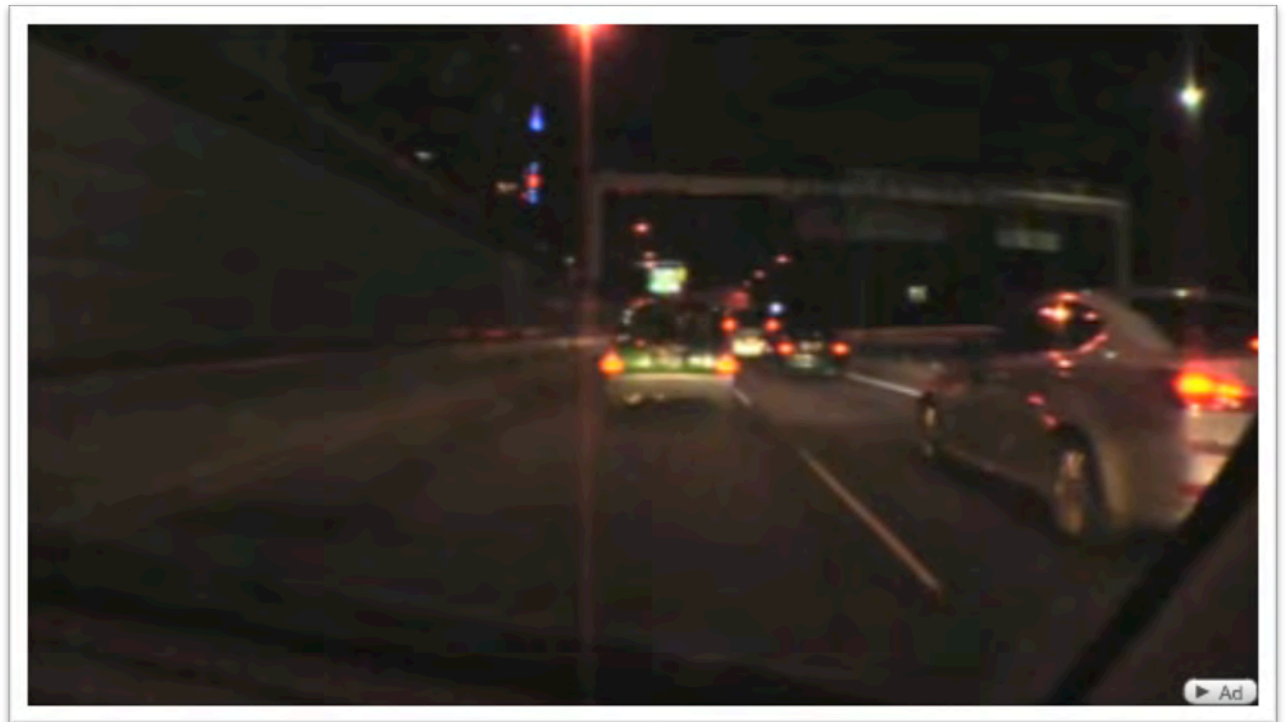


Imagen 27.Fotograma: 首都高速道路 4 号新宿線 下り 西新宿 JCT→高井戸出口 2009/03/21 撮影. Fuente: Youtube.

Imagen 28.Fotograma: You big dummie. Fuente: Youtube

Performático / No performático

Y es que como hemos señalado con anterioridad, el álbum de fotos es en gran medida precursor de la vídeocreación social que estamos analizando. Sirva como ejemplo de estos álbumes familiares ampliados¹³⁷ el vídeo “Jojo in Paris - Notre Dame”.¹³⁸ En ella, Jojo y su padre nos invitan a unirnos a ellos en un recorrido por París.¹³⁹ En el vídeo las dinámicas de privacidad se ha subvertido, el principio fundamental de ambos era la de generar una narrativa de la familia y presentar a los diferentes miembros en las ocasiones señaladas: en este caso un viaje a París. En los nuevos medios, este álbum familiar se convierte en una bitácora de viajes principalmente y en ellos encontramos de igual modo, presencia de elementos performáticos asociados a las poses frente a la cámara frente a los edificios simbólicos, la realización de actividades rituales...

Otra de las características que analizamos - vinculada al concepto de lo carnavalesco (Bajtin, 1988)- es el componente performático recogido en los vídeos.

Englobamos dentro de performático aquellos vídeos que recogían rituales, celebraciones, actuaciones y/o actos de magia social (Bordieu, 1982). Del mismo modo, caracterizamos como performáticos, aquellos vídeos en los que se apreciaba un componente de actuación en la propia grabación del vídeo. Los resultados muestran que un gran porcentaje de los vídeos recogen performances (46%) pero los vídeos no performáticos son más numerosos (54%).

¹³⁷ Ampliado en dos sentidos fundamentalmente: el cambio de su carácter privado en público provoca que sea accesible en cualquier momento, en cualquier lugar y en la mayoría de los casos, por cualquier persona. El hecho de trascender a la familia le confiere un carácter universal en tanto en cuanto podemos identificar los rituales y momentos como propios, si bien, las personas que los ejecutan nos son desconocidas. También consideramos el álbum ampliado por superar las limitaciones de la impresión fotográfica y posicionarse como objeto multimedia.

¹³⁸ El vídeo está disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=t9m3FGyFIVE>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

¹³⁹ La invitación esta inscrita en la propia descripción del vídeo: “On Father's Day Jojo and her Dad visited Paris - Join us! Am Vatertag besuchten Johanna und ihr Vater Paris. Sei dabei!”. Primero en inglés y posteriormente en alemán: “En el día del padre, Jojo y su papá visitaron París. - ¡Acompañanos!”. Es notable el cambio en la estructura de la frase para enfatizar la invitación; si en la primera parte ofrecen la información desde la neutralidad, hablando en tercera persona: En el día del padre, Jojo y su papá visitaron París, esa objetividad se ve comprometida con la invitación en la que realizan la invitación en primera persona y en imperativo: ¡Acompañanos!

Dentro los vídeos caracterizados como performáticos, diferenciamos entre aquellos que se inscriben dentro de una performatividad individual y aquellos que hacen referencia a un modelo colectivo.

Los vídeos “George Washington's Tomb At Mount Vernon”¹⁴⁰ y “Easter in Thailand”¹⁴¹ son ejemplos de vídeos que recogen performances.

En el caso del primero de ellos se trata de una performatividad individual. El vídeo grabado en la localidad norteamericana de Washington nos muestra como un hombre se sitúa frente a la cámara y nos presenta la localización de la tumba de George Washington. No se trata como en muchos otros casos de una performance al uso: una interpretación teatral, artística o musical, pero la forma de presentar el vídeo y mostrarse frente a la cámara es en si mismo performativa. En otras ocasiones el hecho mismo de grabar puede ser un elemento más de la performance realizada por el usuario.

El segundo de los vídeos mencionados, “Easter in Thailand” nos muestra una performance colectiva. El usuario documenta las celebraciones en las calles de Bangkok con motivo de Pascua. En la imagen 30 podemos observar como un joven arroja lúdicamente agua a un motorista que circula por la calle.

Los resultados del estudio realizado en 2010 mostraban que los vídeos que hacen referencia a la colectividad desde un punto de vista performativo, son más numerosos (62%) frente al 38% de los catalogados como performáticos individuales.

Es importante señalar también la ausencia de rituales religiosos dentro de la capa de vídeo: bodas, bautizos, funerales... habitualmente vinculados al álbum fotográfico. Y es que como hemos señalado con anterioridad, el álbum de fotos es en gran medida precursor de la vídeocreación social que estamos analizando. Sirva como ejemplo de

¹⁴⁰ El vídeo estaba disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=UPor1KUUMvc> en 2010. En 2015 el vídeo no se encuentra disponible.

¹⁴¹ El vídeo está disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=tO00FWIe7rl>. Fecha de último acceso: Octubre 2015.

estos álbumes familiares ampliados¹⁴² el vídeo “Jojo in Paris - Notre Dame”.¹⁴³ En ella, Jojo y su padre nos invitan a unirnos a ellos en un recorrido por París.¹⁴⁴ En el vídeo las dinámicas de privacidad se ha subvertido, el principio fundamental de ambos era la de generar una narrativa de la familia y presentar a los diferentes miembros en las ocasiones señaladas: en este caso un viaje a París. En los nuevos medios, este álbum familiar se convierte en una bitácora de viajes principalmente y en ellos encontramos de igual modo, presencia de elementos performáticos asociados a las poses frente a la cámara frente a los edificios simbólicos, la realización de actividades rituales...

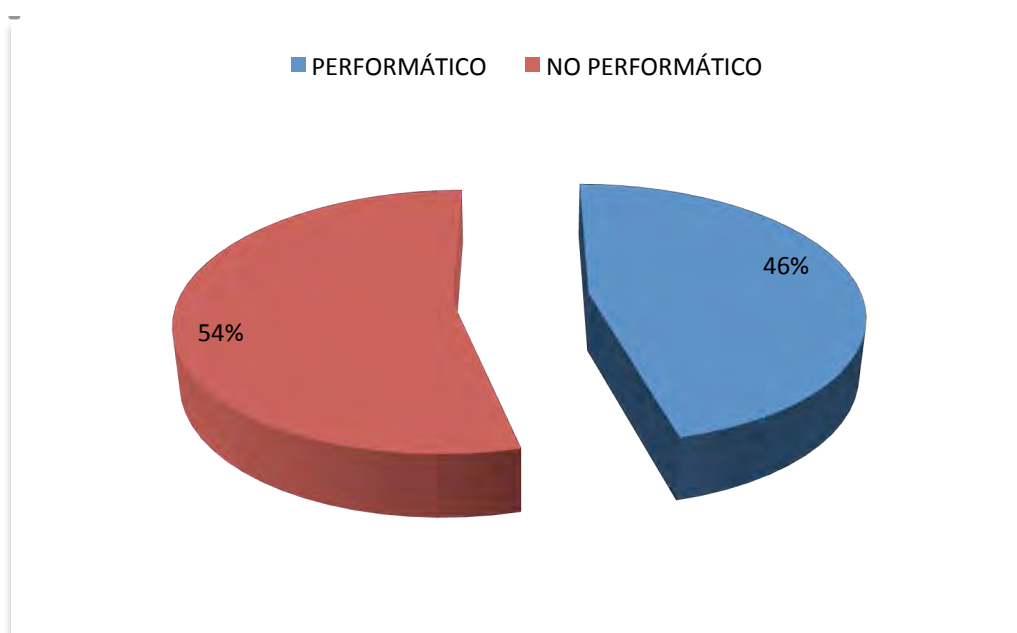


Gráfico 3. Gráfico momento performático o no performático. Elaboración propia.

¹⁴² Ampliado en dos sentidos fundamentalmente: el cambio de su carácter privado en público provoca que sea accesible en cualquier momento, en cualquier lugar y en la mayoría de los casos, por cualquier persona. El hecho de trascender a la familia le confiere un carácter universal en tanto en cuanto podemos identificar los rituales y momentos como propios, si bien, las personas que los ejecutan nos son desconocidas. También consideramos el álbum ampliado por superar las limitaciones de la impresión fotográfica y posicionarse como objeto multimedia.

¹⁴³ El vídeo está disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=t9m3FGyFIVE>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

¹⁴⁴ La invitación esta inscrita en la propia descripción del vídeo: “On Father's Day Jojo and her Dad visited Paris - Join us! Am Vatertag besuchten Johanna und ihr Vater Paris. Sei dabei!”. Primero en inglés y posteriormente en alemán: “En el día del padre, Jojo y su papá visitaron París. - ¡Acompañanos!”. Es notable el cambio en la estructura de la frase para enfatizar la invitación; si en la primera parte ofrecen la información desde la neutralidad, hablando en tercera persona: En el día del padre, Jojo y su papá visitaron París, esa objetividad se ve comprometida con la invitación en la que realizan la invitación en primera persona y en imperativo: ¡Acompañanos!



Imagen 29. Fotograma George Washington's Tomb At Mount Vernon. Fuente: Youtube.

Imagen 30. Fotograma Easter in Thailand. Fuente: Youtube.



Imagen 31. Fotograma Jojo in Paris - Notre Dame. Fuente: Youtube

Narrativo / Descriptivo

Consideramos como narrativos aquellos vídeos que narraban una historia o presentaban una interpretación de un hecho o hechos, reales o ficticios. En este sentido nos apartamos de la definición de Genette (1972) e identificamos la narración con una serie de elementos que trascendiendo la mera descripción física, relatan o comparten una interpretación de la realidad.

Como ejemplo de vídeo narrativo encontramos “*跨越從中國到香港的皇崗口岸落馬洲邊境 - Huanggang-Lok Ma Chau Border*.”¹⁴⁵ En el vídeo se nos muestra el tránsito de la frontera china y la llegada a Hong Kong. Pese a que el vídeo en si muestra el mero cruce de la frontera, el usuario ha incluido unos rótulos - elaborados desde la propia interfaz de Youtube - en los que especifica en todo momento, en que lugar de la frontera se encuentra. Mediante esta simple operación, dota al vídeo de narrativa, y el hecho de centrar su atención en la frontera, sirve también como detonante para establecer toda una serie de narrativas paralelas acerca de las relaciones de China con Hong Kong.

Por vídeos descriptivos entendemos aquellos “*cuya finalidad es pintar o definir visualmente los objetos, paisajes y personajes de tal modo que parezca que lo estamos viendo.*”¹⁴⁶

Si bien podemos categorizar todos los vídeos como descriptivos (Rausell, 2006), para el estudio elaborado en 2010, catalogamos como descriptivos aquellos vídeos que no cumplían claramente una función narrativa. Encontramos esta característica en vídeos como “*PNR Train pass the River Pasig Bridge*”¹⁴⁷ encontrado en Manila.

¹⁴⁵ El vídeo puede ser consultado en: <http://www.youtube.com/watch?v=l4c5FjGDVRI>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

¹⁴⁶ Rausell Kloster, Claudia (2006).: Narración y descripción: la naturaleza y función del plano y sitagma en el discurso audiovisual. Zer. 20.

¹⁴⁷ El vídeo puede ser consultado en: http://www.youtube.com/watch?v=JXZ1a9qS_f0. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

El vídeo nos muestra, desde un tren en movimiento, un puente reconstruido. Si bien hay una narrativa implícita en el hecho de la reconstrucción, parece más razonable categorizar el vídeo como descriptivo, en tanto en cuanto, lo que está en juego es la descripción del nuevo puente.

Los vídeos analizados mostraron una clara tendencia hacia lo descriptivo (70%). Entendíamos que esto podía ser explicado desde dos perspectivas: evolucionista o pragmática.



Gráfico 4. Gráfica narrativos o descriptivos. Elaboración propia.

Desde el punto de vista pragmático, los vídeos cumplen una función específica: complementar al mapa. De tal modo, una de las necesidades primarias en esta relación simbiótica entre mapas y vídeos es la de trascender lo simbólico y ofrecer una visión de lo real: una descripción que supere el mapa.

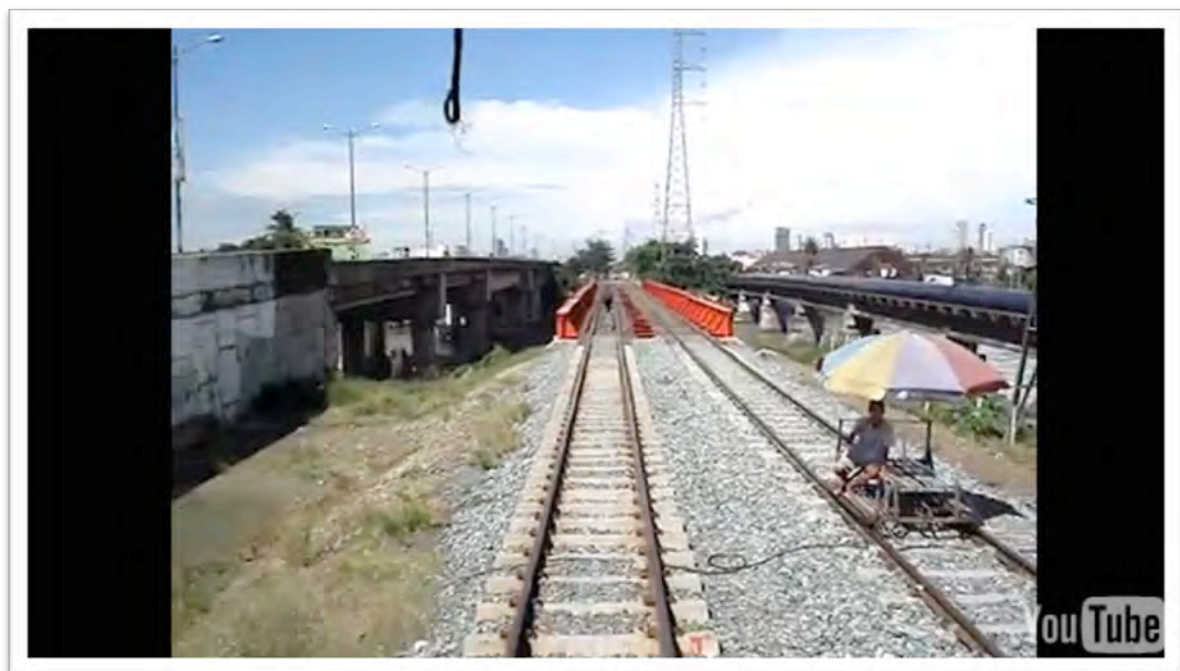
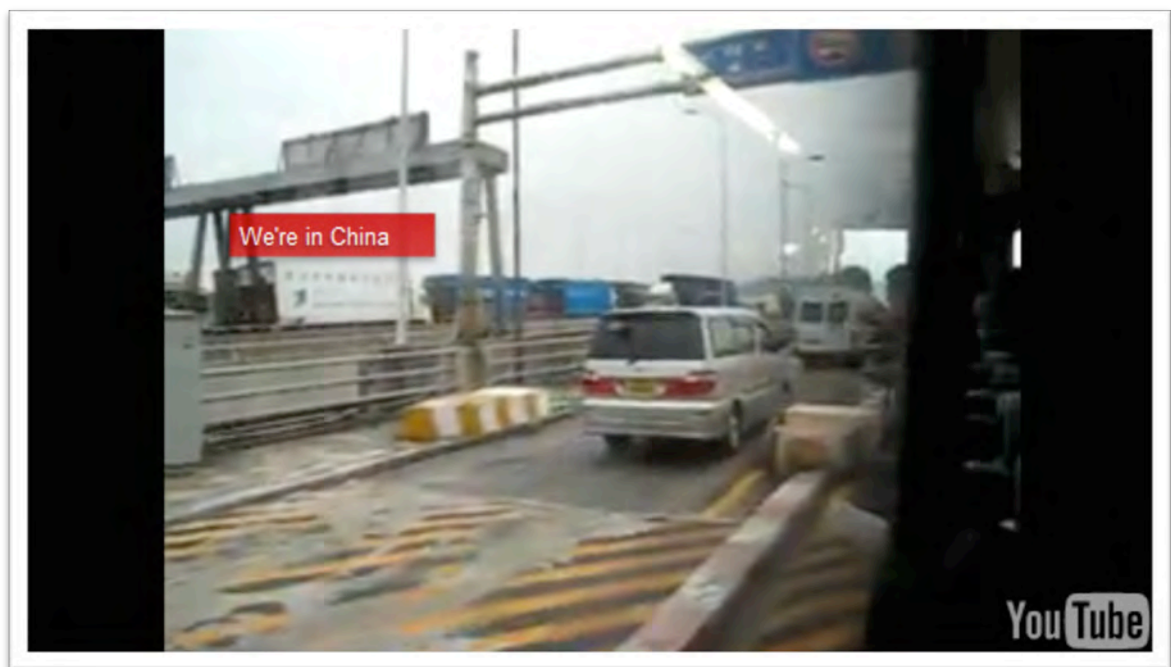


Imagen 32.Fotograma 跨越從中國到香港的皇崗口岸落馬洲邊境 - Huanggang-Lok Ma Chau Border Fuente: Youtube.

Imagen 33.Fotograma PNR Train pass the River Pasig Bridge Fuente: Youtube.

Creación / Variación / Captura

La siguiente división taxonómica tiene que ver con el tipo de estrategias creativas para la realización del vídeo.

Por creación entendimos que el usuario había tomado una serie de decisiones creativas que habían dado como resultado el vídeo. La creación se identifica con un compromiso del creador que trasciende la mera captura y en el que, lo que acontece delante de la cámara, está vinculado de manera directa al creador. Si bien no es estrictamente necesario que el usuario haya editado o post-producido el vídeo, sí es necesario señalar que en la mayoría de los casos en los que el vídeo estaba editado, el vídeo se ha incluido dentro de la presente categoría. El concepto de creación está en relación con la categoría de Co-creation en la escala de interactividad de Huang, Krasna y Comtesse (2007).

Un ejemplo de edición lo encontramos en “Voando um pouco mais alto sobre Itaipu”¹⁴⁸ donde tras mostrarnos sin cortes el vuelo de un avión de aeromodelismo desde su punto de vista, se inserta una fotografía del mismo. Consideramos que un único corte ya presuponía la necesidad de edición y por lo tanto la inscripción dentro de esta categoría.

Por variación entendemos que el usuario ha realizado modificaciones sobre una pieza original. La variación puede consistir en un cambio de formato o en la re-creación del vídeo original y está relacionado con la categorías Self Service y Do It Yourself en la escala de interactividad de Huang, Krasna y Comtesse (2007).

Como ejemplo encontramos “Patients or Prisoners - Problems at the Institute of Mental Health, Chennai”¹⁴⁹ donde el usuario ha incluido subtítulos en inglés a un vídeo grabado de la televisión. Por lo tanto el usuario había realizado dos variaciones: la primera estaba relacionada con la trascodificación de la señal televisiva en archivo

¹⁴⁸ El vídeo se encuentra disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=Mn2Bxf5AWWs>. Fecha de último acceso: Octubre 2015.

¹⁴⁹ El vídeo se encuentra disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=5Hr-q8JKbFs>. Fecha de último acceso: Octubre 2015.

informático y la segunda con su subida a Youtube – y el proceso de compresión inherente que esto conlleva.

Esta variación tiene que ver con la capa informática de la que hablaba Lev Manovich (Manovich, 2005). En ocasiones esta variación transcodificadora puede estar combinada con elementos más propios de la creación y en este último caso los denominamos como vídeo-versiones (o *sweded videos*)¹⁵⁰.

Un ejemplo de este tipo de vídeo “John Cena - The Time Is Now”¹⁵¹ encontrado en Delhi. En el vídeo se parodia la puesta en escena de los vídeos del cantante/luchador de lucha libre estadounidense John Cena. El usuario, caracterizado con una careta del cantante e imitando sus movimientos realiza un playback de la canción.

Por último, definíamos captura cuando entendíamos que el usuario no había realizado "suficientes" decisiones creativas. Concedamos que la realización del encuadre (selección espacial) y la selección del comienzo y final de la grabación (selección temporal) suponen la toma de una decisión selectiva de lo que se quiere grabar y que esto por si mismo supone la denominación de usuario como autor en toda regla.

Sin embargo, en la necesidad de poder establecer una gradación en la implicación creativa, entendemos que el rasgo definitorio de la captura supone que el usuario graba algo que está sucediendo más allá de él; dicho de otra manera, el usuario no juega un papel decisivo en el desarrollo del acontecimiento, que sucedería de igual forma con o sin su concurso. Esto está relacionado con la categoría de Self Service en la escala de interactividad de Huang, Krasna y Comtesse (2007).

¹⁵⁰ El creador audiovisual Michel Gondry recogió esta tendencia en *Be Kind Rewind* (2008) y bautizó este tipo de creaciones como *sweded videos*. Se trata de parodias de películas rodadas con bajo presupuesto y con una intención humorística. Podemos encontrar un precedente de esta tendencia en la obra *Remake* (1994-1995) del videoartista Pierre Huyghe en el que volvía a rodar *La ventana indiscreta* de Hitchcock con actores amateurs.

¹⁵¹ El vídeo se encontraba disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=nqugGbNeVMo> en 2010. En 2015 el vídeo no se encuentra disponible.



Imagem 34 .Fotograma Voando um pouco mais alto sobre Itaipu. Fonte: Youtube.

Imagem 35 .Fotograma Patients or Prisoners - Problems at the Institute of Mental Health, Chennai. Fonte: Youtube.

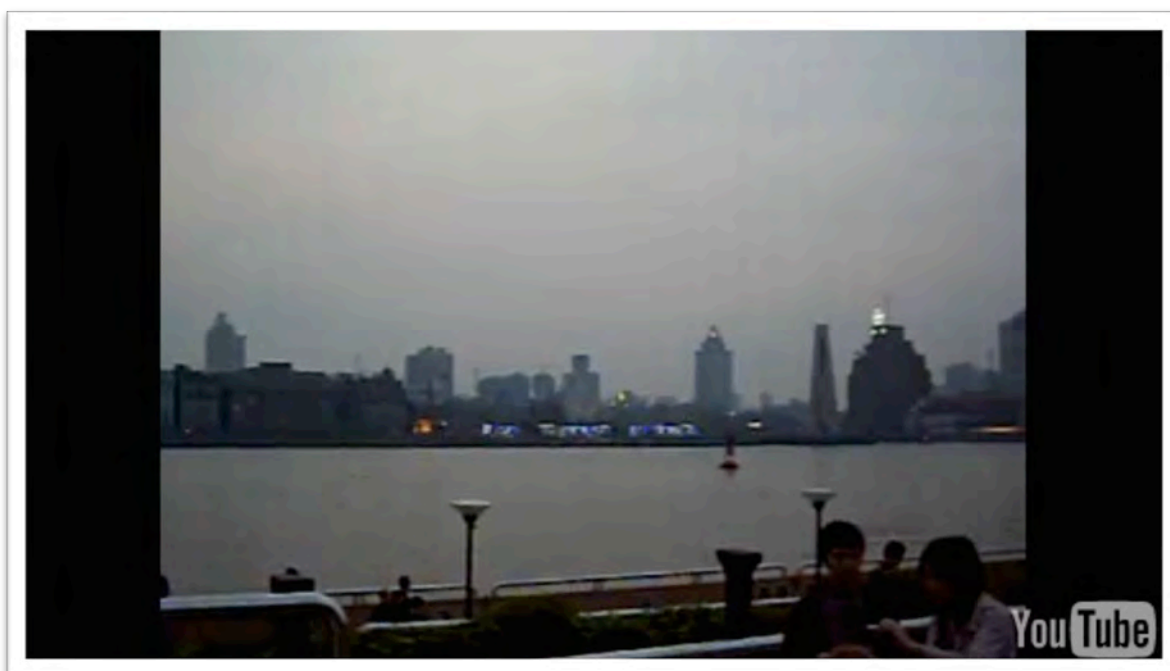


Imagen 36 .Fotograma John Cena - The time is now. Fuente: Youtube.
Imagen 37 .Fotograma上海浦東東方明珠塔旁360°景觀. Fuente: Youtube.

Como ejemplo de vídeo de captura encontramos en Shanghai “上海浦東東方明珠塔旁 360°景觀”¹⁵², en el que el usuario se limita a capturar con su cámara una vista panorámica de la ciudad. Si bien, como señalábamos con anterioridad, el autor es el encargado de realizar el encuadre y establecer la duración del vídeo, no es menos cierto que la implicación creativa es la mínima posible para la creación del mismo.

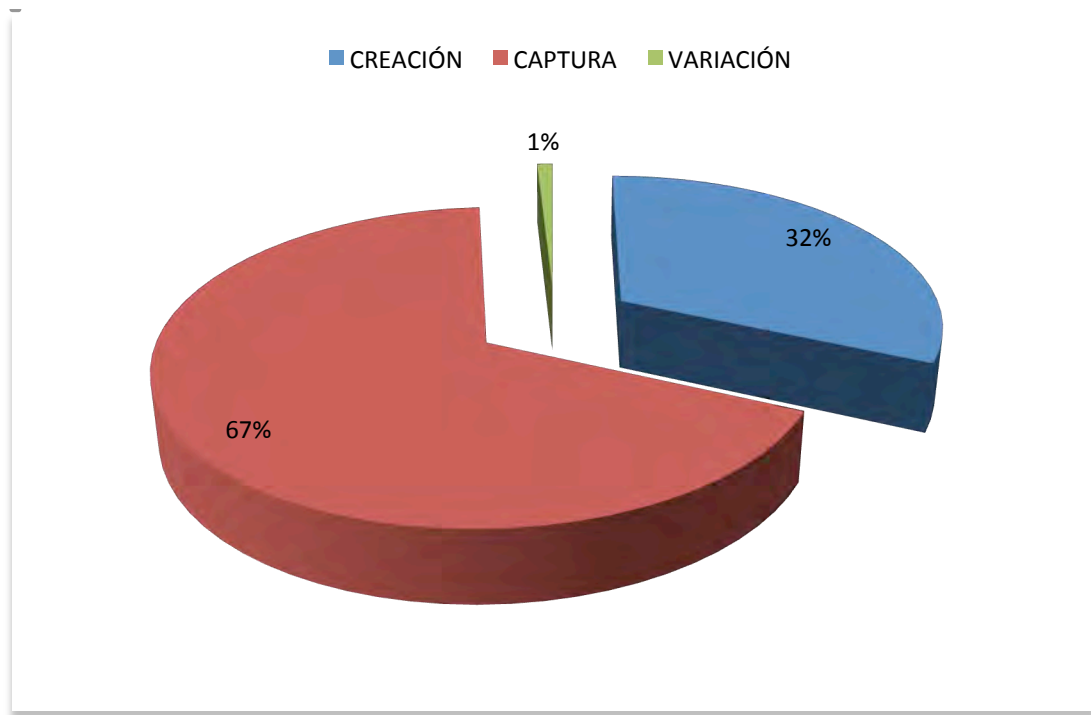


Gráfico 5. Gráfico creación, variación, captura. Elaboración propia.

El gráfico muestra de manera evidente, la mayoría de vídeos denominados de captura, frente a los de creación y variación.

Los vídeos de captura, están relacionados con el concepto de *realidad como perfección fílmica* de Iván del Rey de la Torre (Del Rey de la Torre, 2009).

¹⁵² El vídeo está disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=YLXP6ciomFE>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

“En muchas ocasiones es la realidad la que dicta la belleza de lo grabado-filmado de forma aleatoria ya sea en lo anecdótico (en cuanto a contenido de narración) como en lo formal (en cuanto a composicion, etc).”¹⁵³

En este caso la mera captura de la realidad es en si mismo un ejercicio creativo y que las circunstancias aleatorias y de carácter caótico que sucedan en el intervalo de grabación, pueden superar en interés a otros elementos previamente preparados.

Dentro de este estudio preliminar sobre videocartografía que realicé en 2010, encontré numerosos vídeos que podrían catalogarse, de manera individual, como obras de arte teniendo en cuenta la poética de sus imágenes y que, sin embargo, se limitan a capturar un momento de la realidad.

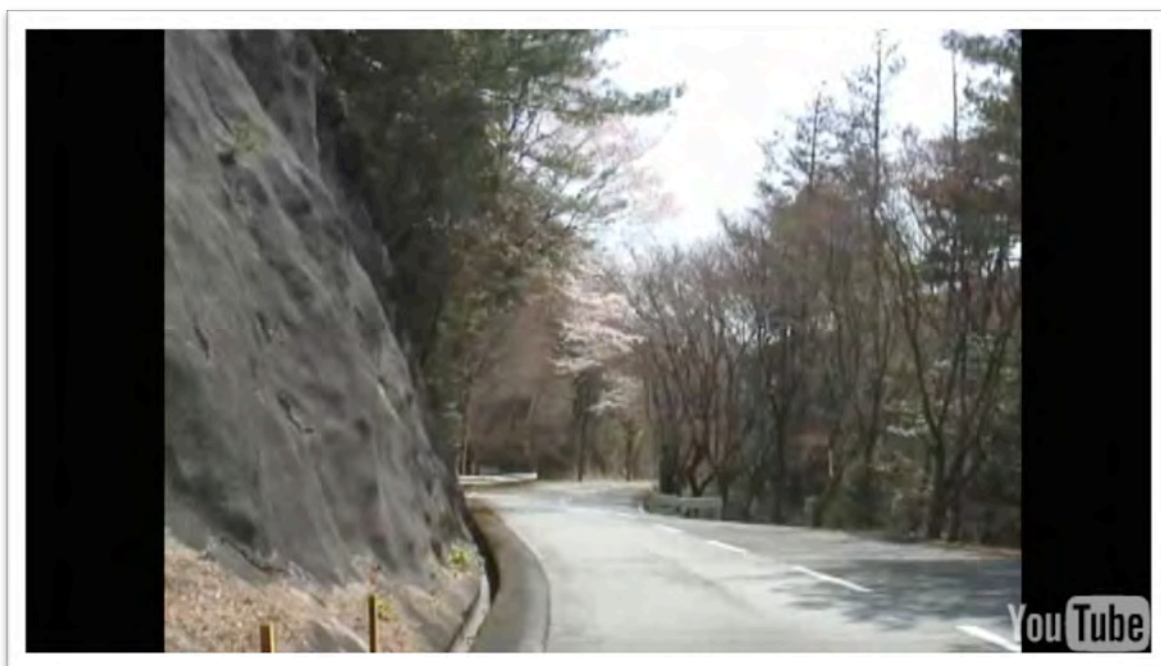


Imagen 38. Fotograma: 京都桜嵐山高雄パークウェイ 2007/04/06). Fuente: Youtube.

¹⁵³ Inédito. El concepto de la realidad como perfección filmica ha surgido en numerosas conversaciones con el videasta Iván del Rey de la Torre en el desarrollo de las actividades del colectivo de vídeoarte HAZ!

Uno de los vídeos paradigmáticos de esta superación de la ficción por lo real lo encontramos en un vídeo algo más elaborado, vinculado al mapa de Osaka.

El vídeo se titula “京都 桜 嵐山高雄パークウェイ 2007/04/06”¹⁵⁴. Si bien el vídeo está editado, da la impresión de haber sido editado casi accidentalmente con la propia cámara de vídeo. El ritmo impuesto por la alternancia de planos y la inclusión de panorámicas y zooms, la también variación sonora entre pasajes de ambientes naturales, humanos o incluso musicales siempre justificados desde el punto de vista de grabación dotan a la pieza de un especial interés.

Imagen real / Animación

La última categoría de contenido hace de transición con el análisis del modo de grabación, y por motivos evidentes, podía haber sido incluida en la siguiente clasificación. Sin embargo, y a pesar de que para poder definir imagen real, es casi obligado referirse a los métodos de captura, en la presente categoría, el análisis se centraba en la composición del vídeo final y en el grado de presencia de imágenes reales o animadas.

Así pues, entendimos por imagen real aquella capturada por la cámara. Como ejemplo serviría cualquiera de los vídeos referidos con anterioridad, donde a pesar de incluir en ocasiones elementos tipográficos animados, se componen en su práctica totalidad por imágenes capturadas por la cámara.

Por otro lado, entendemos por animación aquellos vídeos generados a través de procedimientos analógicos o digitales de animación o modelado. El único vídeo encontrado en el estudio realizado en 2010 que puede inscribirse en esa categoría es el titulado “Guangzhou TV Tower”¹⁵⁵, en el que se nos presenta un plan de construcción de una torre de telecomunicaciones. El vídeo simulaba la construcción de

¹⁵⁴ El vídeo se encuentra disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=I_5vNjVxDt8. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

¹⁵⁵ El vídeo estaba disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=xA06LNzf5mI> en 2010. En 2015 no se encuentra disponible.

la torre de televisión de la localidad china con una serie de gráficos generados y animados por ordenador. No encontramos en el vídeo ningún elemento atribuible a la captura de imagen real.

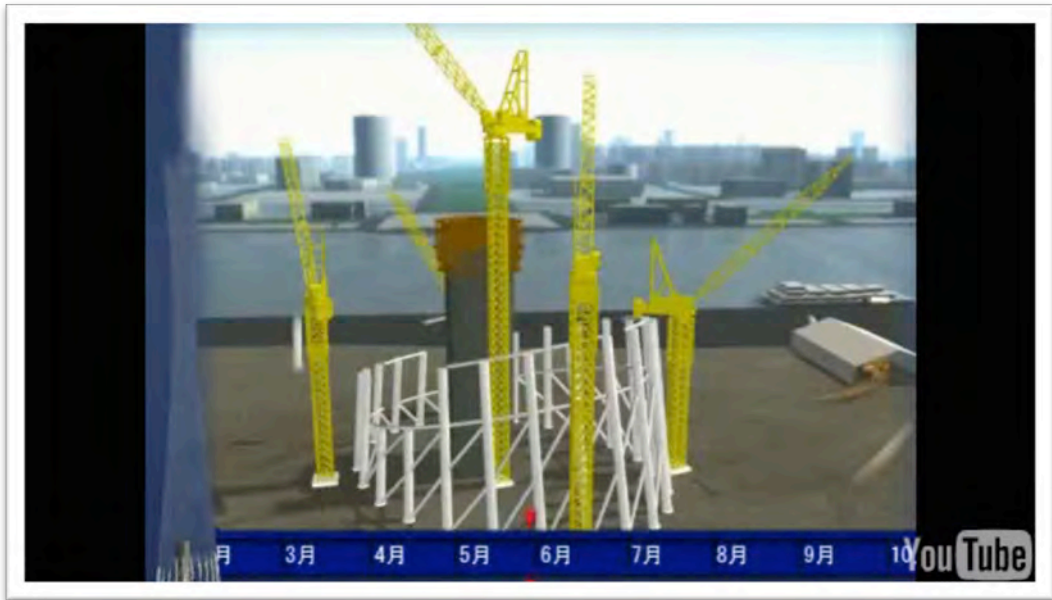


Imagen 39. Fotograma: Guangzhou TV Tower Fuente: Youtube.
Gráfico 6. Gráfico imagen real, animación. Elaboración propia.

CARACTERÍSTICAS DE GRABACIÓN DEL VÍDEO

En este segundo apartado, la taxonomía se elaboró en función del modo de grabación del vídeo, estableciendo las siguientes subcategorías: formato, creador local / creador visitante, planificación, estático / movimiento.

Formato

Dentro de formato establecimos tres apartados diferentes en función de la naturaleza de las imágenes: fotográfico, videográfico y cinematográfico.

Entendimos por fotográfico el vídeo que había sido construido, exclusivamente, a partir de un montaje sucesivo de fotografías. Como ejemplo de este tipo de vídeos encontramos “Indonesian - Situ Gintung disaster”¹⁵⁶ en el que una compilación de fotografías nos muestra los efectos destructivos de una inundación. Como en este caso, la mayoría de las compilaciones vienen acompañadas de la inclusión de una o varias canciones y de efectos de transición entre fotografías.

Entendimos por videográficos las piezas realizadas en vídeo o mayoritariamente en vídeo. Cualquiera de los ejemplos dados con anterioridad (salvo aquellos que hacían referencia a animación o fotografía) pueden servir para ilustrar el concepto. Por el propio concepto de las plataformas de *video sharing* la variante videográfica es la más numerosa.

Entendimos por cinematográficos aquellos vídeos que provienen del mundo del cine y que han sido reformateados para su inclusión en el mapa.¹⁵⁷ Del mismo modo, se consideran cinematográficos los cortometrajes o los vídeos que pese a no haber sido grabados en formato cine, comparten muchas de sus características.

¹⁵⁶ El vídeo está disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=w5lrxbyh7s>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

¹⁵⁷ Los vídeos catalogados como cinematográficos guardan una relación estrecha con los catalogados como versión, por la propia definición de ambas categorías.

Como ejemplo de esta subcategoría encontramos “James Bond 00419”¹⁵⁸ vinculada a la capa de vídeo de Lagos en Nigeria. A pesar de tratarse de una producción amateur, grabada sin demasiados recursos y sin demasiada experiencia, en vídeo, la pieza hereda en su mayoría la narrativa cinematográfica. Desde su condición de parodia de las películas de James Bond, adopta toda una serie de recursos procedentes de los textos cinematográficos. Es por estos estilemas, que abarcan tanto los propios de la películas de Bond, como aquellos pertenecientes a la tradición de películas paródicas, por lo que el vídeo puede ser considerado como cinematográfico.

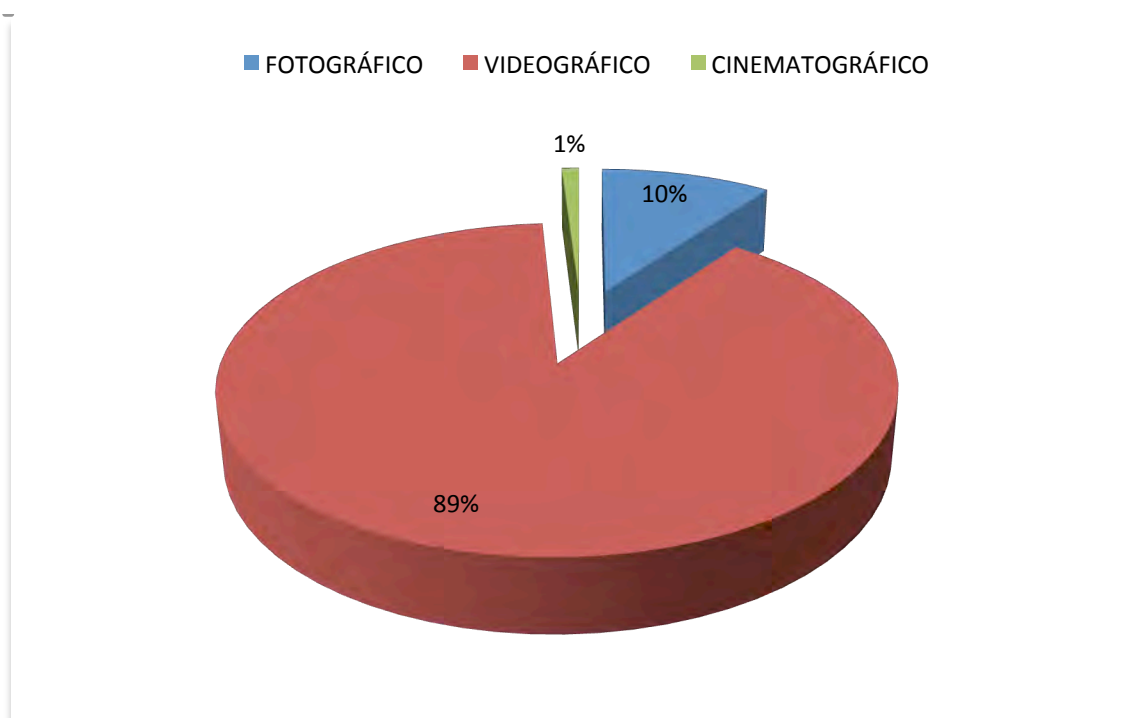


Gráfico 7. Gráfica: Formato. Elaboración propia.

¹⁵⁸ El vídeo está disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=3TLGXrCVqHE>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

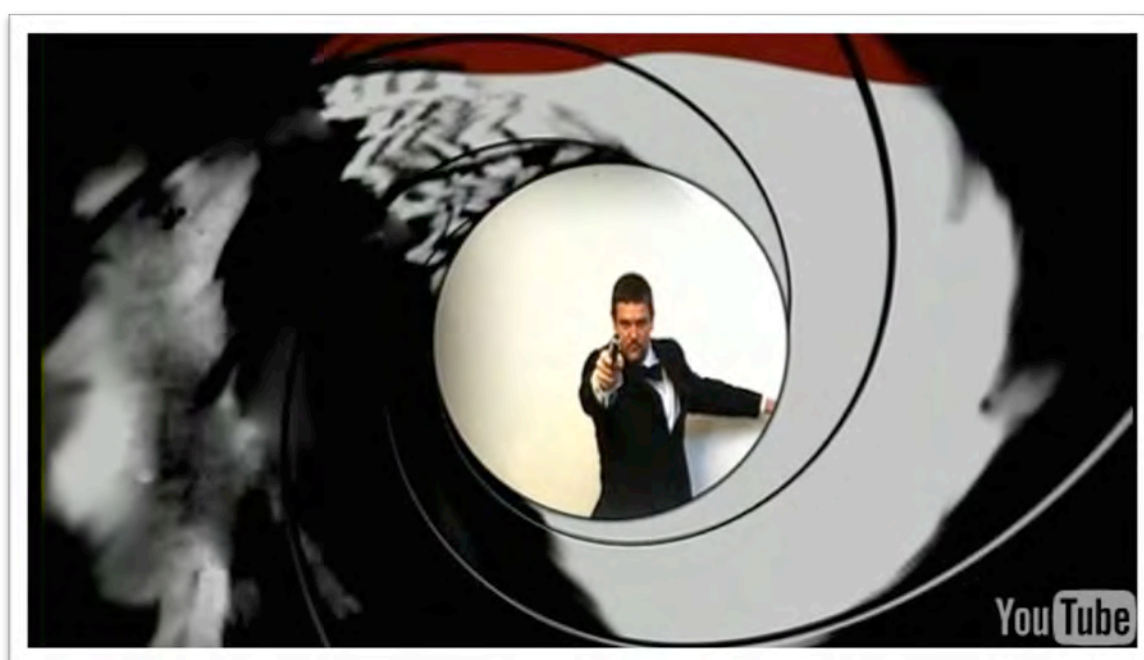


Imagen 40. Fotograma Indonesian - Situ Gintung disaster. Fuente: Youtube.

Imagen 41. James Bond 00419. Fuente: Youtube.

En el análisis realizado quedaba claramente establecida la superioridad de las piezas videográficas sobre las fotográficas y cinematográficas. No obstante resulta necesario puntualizar que la política de protección de derechos de autor de Youtube, pudo influir decisivamente en la menor presencia de contenidos audiovisuales re-formateados.¹⁵⁹

Planificación

Otro de los elementos asumidos en investigación para realizar la taxonomía fue el nivel de planificación de los vídeos. Me gustaría detallar las bases con las que se llevo a cabo esta particular división de los vídeos.

Por vídeo planificado entendemos aquel en el que se puede apreciar una preparación previa a la grabación del mismo o una organización de los recursos grabados a posteriori mediante el montaje. Sirva como ejemplo “Amioz del Alfa COmas!.....”,¹⁶⁰ el vídeo esta compuesto a partir de fotografías que han sido posteriormente editadas y a las que se ha añadido una pista de audio. A pesar de que podemos suponer que muchas de las fotografías han sido realizadas sin tener en cuenta el montaje final, si podemos entender que el hecho de haberlas ordenadas, o haber seleccionado la música, constituye un tipo de planificación.

Otro ejemplo de planificación sería el vídeo “Goodbye Congo - Final Thoughts From Christian Aid Gappers”¹⁶¹ una suerte de reportaje en el que se recogen testimonios de diferentes voluntarios que han colaborado en un proyecto en Congo. A pesar de que obviamente las respuestas de las personas entrevistadas son imprevisibles, parece

¹⁵⁹ Y es que pese a la ausencia de control inicial y de las desavenencias con algunas de las majors como Warner y Fox en 2008, la situación se ha ido normalizando progresivamente. Actualmente, el acceso a contenidos que infringen las normativas de derechos de autor sigue siendo posible, aunque en menor medida. Este hecho, aunado a la escasa presencia de vídeos de las grandes corporaciones detectada en la capa de vídeo de Google Maps, pueden ser la causa del reducido número de vídeos cinematográficos y profesionales. Para más información sobre el divorcio de la Warner y Youtube: http://www.elpais.com/articulo/cultura/divorcio/Warner/YouTube/llena/incertidumbre/industria/musical/elpepicul/20081223elpepicul_3/Tes. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

¹⁶⁰ El vídeo está disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=otrcpRP5VFo>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

¹⁶¹ El vídeo esta disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=-OE4PM5kdgk>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

plausible pensar que antes de comenzar con las mismas, el realizador les comentara brevemente las preguntas a realizar o cuanto menos la dinámica de la entrevista (con instrucciones tan básicas como mira a cámara o no lo hagas).

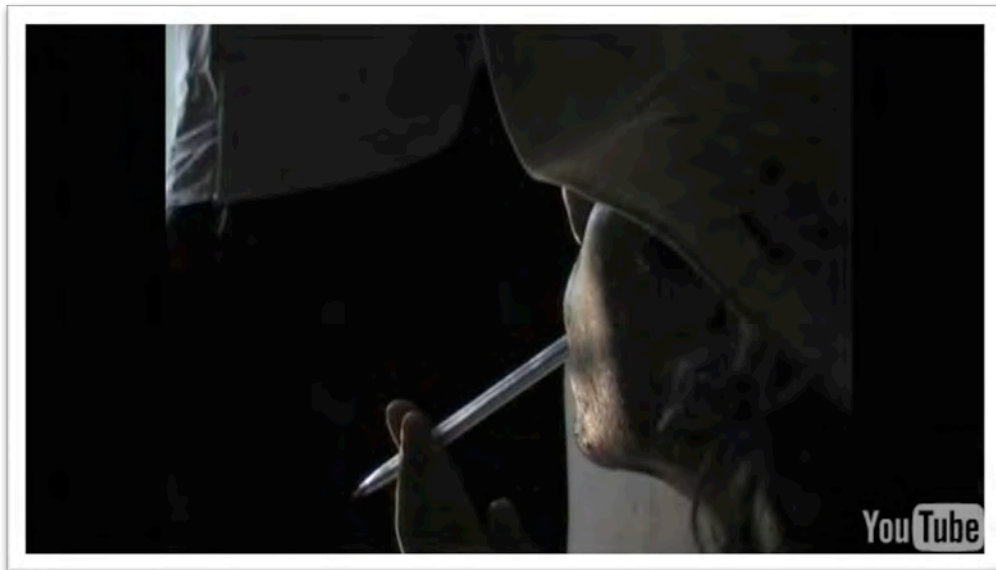


Imagen 42. Fotograma: Amioz del Alfa COmas!....., Fuente: Youtube.

Imagen 43. Fotograma: Goodbye Congo - Final Thoughts From Christian Aid Gappers Fuente: Youtube.

Por otro lado, por vídeo improvisado entendemos aquel vídeo en el que podemos establecer con claridad que ninguna preparación ha sido desarrollada de manera previa. Encontramos como modelo de este tipo de vídeos “5a Noche de Primavera (Pirotecnia). Hemiciclo a Juárez.”¹⁶²



Imagen 44. Fotograma: 5a Noche de Primavera (Pirotecnia). Hemiciclo a Juárez Fuente: Youtube.

El vídeo recoge el espectáculo pirotécnico acontecido en México D.F. con motivo de una festividad. Podemos establecer que este vídeo no fue planificado por que de haberlo sido, el usuario hubiera tratado de conseguir una mayor estabilidad en la grabación (con el uso de un trípode o buscando un punto de apoyo para la cámara).

El vídeo parece más bien el resultado de un intento de capturar algo bello con el primer medio al alcance de la mano. Pese a lo aventurado de la suposición,

¹⁶² El vídeo esta disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=KGXb_u6HMFU. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

consideramos que mediante el análisis del vídeo y de la metadata asociada a él, es posible en algunos casos poder determinar la planificación o improvisación de la grabación.

Así mismo, es importante resaltar que lejos de haber definido una variable en función de la otra, se optó por definir las dos y crear una tercera categoría para aquellos vídeos que no podían inscribirse en ninguna de ellas.

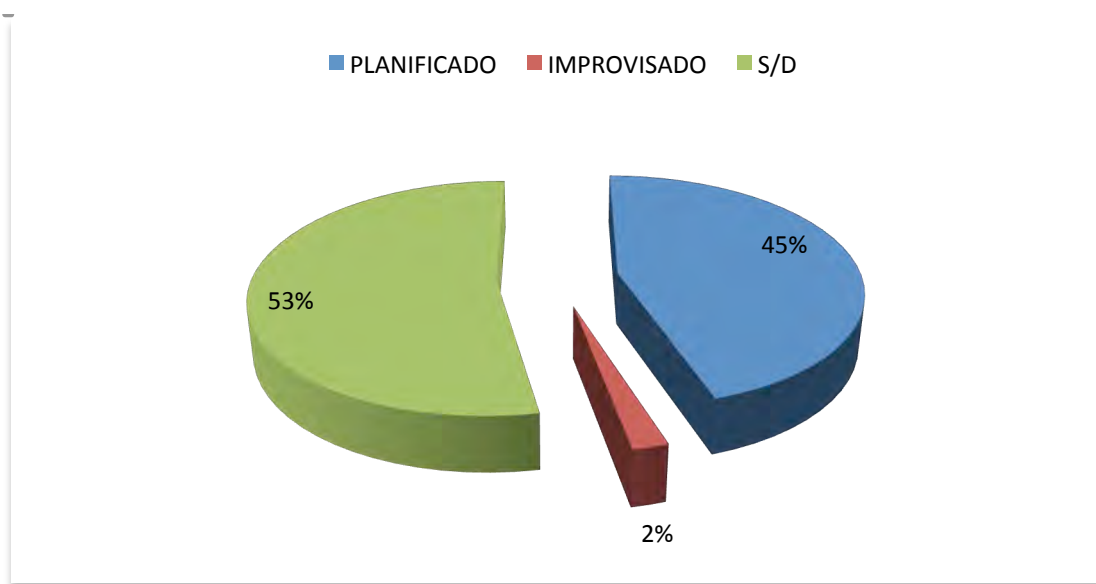


Gráfico 8. Gráfico planificación. Elaboración propia.

Los resultados reflejaban de la dificultad para poder establecer en muchos de los casos el grado de preparación de los vídeos. En el presente estudio y como veremos en el análisis de los vídeos, estas categorías se redefinieron en función del cumplimiento o no de determinadas características.

Características de edición / postproducción

Para establecer el grado de trabajo en el vídeo tras la grabación se establecieron cuatro parámetros:

- Edición/sin edición
- Postproducción/sin postproducción
- Sonido directo/música añadida/mudo
- Seriado/no seriado

Consideramos que el vídeo no había sido editado cuando la imagen transcurre sin cortes ni transiciones. Por el contrario, decimos que un vídeo había sido editado cuando podemos detectar esas discontinuidades.

En “Mike & Klauss: "I Want That Way" | World Premiere”¹⁶³, una parodia de un videoclip de los Back Street Boys, podemos observar no solamente la edición y la alternancia entre diferentes planos, también la sincronización de la música con el vídeo supone la realización de una labor de edición.

Por otro lado en “Redondo Beach, Los Angeles”¹⁶⁴, un vídeo grabado por una amigas a bordo de una lancha motora, no podemos apreciar rastro alguno de edición. El vídeo comienza cuando comienza la grabación y continúa hasta que se detiene. Pese a que no podemos determinar con total seguridad que no hubiera material antes o después de los cortes, lo más plausible es considerar que tanto este vídeo, como los incluidos dentro de esta categoría, no han sufrido ningún proceso de edición.

En el gráfico 9 podemos observar como los vídeos sin edición eran más numerosos que los editados. Para comprender los datos debemos puntualizar que si bien los sistemas de edición no lineal van progresivamente *democratizándose*, su manejo requiere de un nivel de experiencia básico por parte del usuario.

¹⁶³ El vídeo está disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=A7-r9oRXW6Y> en 2010. En 2015 por problemas de copyright el vídeo está bloqueado en España.

¹⁶⁴ El vídeo era de acceso público en 2010 en la siguiente URL: http://www.youtube.com/watch?v=CL32h5X_AwM. En 2015 el vídeo es privado.



■ EDITADO ■ SIN EDITAR

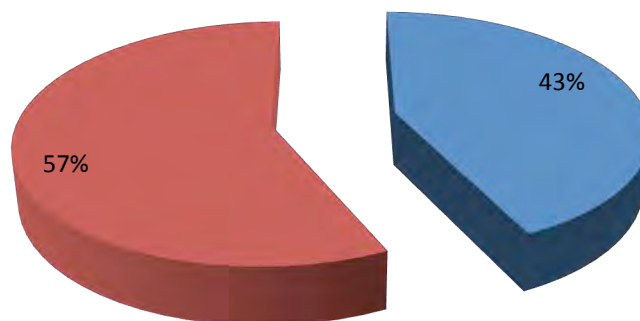


Imagen 45. Fotograma: Mike & Klauss: "I Want That Way" | World Premiere. Fuente: Youtube

Gráfico 9. Gráfico edición, no edición. Elaboración propia.

En el comentario de estos datos en 2010 señalábamos que a medida que los usuarios se fueran familiarizando con los sistemas de edición, esta tendencia iría invirtiéndose. Considerábamos que era necesario un paulatino proceso de alfabetización audiovisual que dotara a los usuarios de los conocimientos necesarios para ser capaces de expresarse mediante imagen y sonido.

Audio

Otra de las características utilizadas para medir la implicación del usuario en el proceso creativo fue el componente sonoro. Y es que si bien resulta algo complejo editar, muchos programas facilitan enormemente la sustitución de las capas de audio o la inclusión de elementos sonoros.¹⁶⁵ Pese a esto, todavía encontramos una mayoría clara del uso del sonido directo.

Clasificamos los vídeos en la categoría de sonido directo cuando no se había producido la inclusión de ningún otro sonido dentro del vídeo con posterioridad a su grabación. El ejemplo anterior “Redondo Beach, Los Angeles” puede servir de ejemplo para este tipo de vídeos.

Del mismo modo, entendimos que se había añadido música cuando la procedencia de la misma era extradiegética. Ejemplo de este tipo de vídeos es “夜之深圳 90 路 Route 90 Shenzhen at night”¹⁶⁶ donde sobre las imágenes del recorrido en autobús se ha añadido una pista de audio.

Por último, también hay que reseñar que hay vídeos que no disponen de pista de audio. Es muy difícil poder determinar si el audio se ha eliminado a posteriori por el autor, si ha sido eliminado por Youtube por no cumplir la regulación sobre derechos de

¹⁶⁵ De hecho ya es posible con Youtube poder elegir una música que tenga la misma duración que el vídeo subido. La información del audio utilizado es accesible desde la misma pantalla de reproducción y hasta es posible comprar la canción en Itunes.

¹⁶⁶ El vídeo esta disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=CsHLdO5DbRs>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

■ SONIDO DIRECTO ■ MÚSICA AÑADIDA ■ MUDO

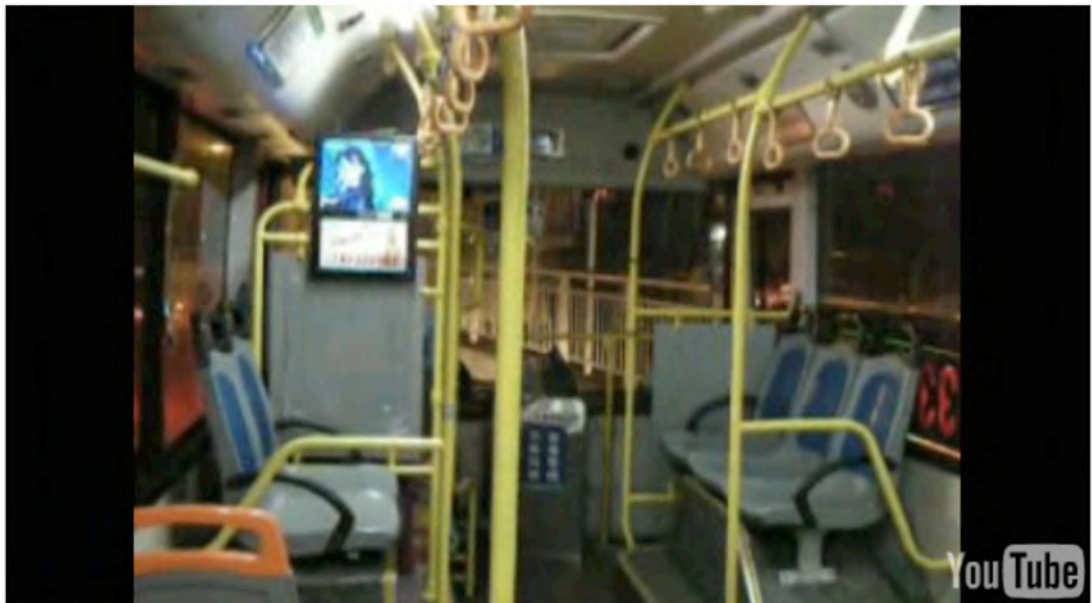
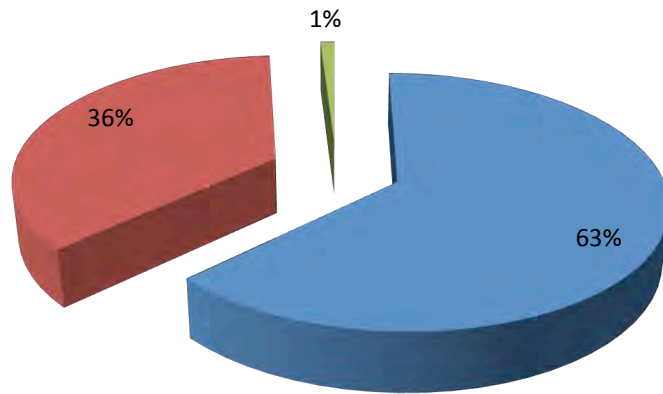


Gráfico 10. Sonido. Elaboración propia.

Imagen 46. Fotograma: 夜之深圳 90 路 Route 90 Shenzhen at night. Fuente: Youtube.

autor, o si el dispositivo de grabación no registraba sonido. Un ejemplo de vídeo mudo es “Metrô SP - Linha 1 - De Jd. São Paulo a Santana”¹⁶⁷ en el que el propio autor advierte en la descripción del vídeo de su falta de sonido - pero no lo atribuye a una decisión propia o ajena. En este caso, el vídeo parece haber sido grabado desde el teléfono móvil, por lo que la opción más probable es que el dispositivo hubiera grabado el vídeo en formato 3GP sin sonido. De cualquier modo, debido al reducido número de vídeos mudos, encontrados en la investigación, no hicimos más que anotarlos sin detenernos a estudiar sus causas con mayor detenimiento.

Postproducción

La última característica analizada para medir la implicación creativa del usuario es su condición de vídeo postproducido o no postproducido. Por postproducción entendimos aquellos vídeos en los que se habían insertado rótulos, realizado correcciones de color o insertado efectos especiales sin valorar la calidad ni cantidad de los mismos.

Un ejemplo de vídeo postproducido sería “The Komikero Virus - Jason Telmo”¹⁶⁸, en el que se despliega todo un repertorio de efectos especiales amateur: superposición, máscaras, corrección de color, rotulaciones, etc...

Consideramos más oportuno separar las categorías de postproducción y edición para poder establecer una gradación en el nivel de implicación del usuario. Si en el ejercicio profesional del audiovisual, la postproducción requiere de un grado de experiencia mayor, en el ámbito amateur parece ser al contrario. Los numerosos programas que se distribuyen con la compra de dispositivos de grabación digital contienen fáciles menús para insertar títulos o para elaborar transiciones más complejas. Además, debemos tener en cuenta que la mayoría de los vídeos que entran en la categoría de editados, también se inscriben en la categoría de postproducidos, pero no al contrario.

¹⁶⁷ El vídeo esta disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=Zye9kr9CZg8>. Fecha último acceso: Octubre de 2015.

¹⁶⁸ El vídeo esta disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=_29TulKan4k. Fecha último acceso: Octubre 2015.

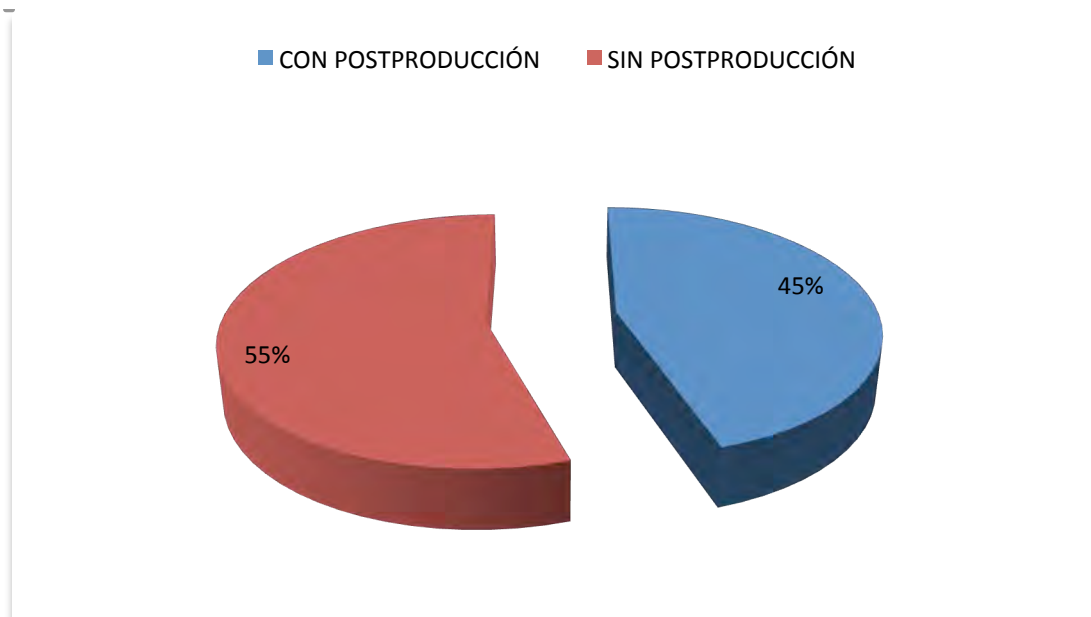


Imagen 47. Fotograma: The Komikero Virus - Jason Telmo. Fuente: Youtube

Gráfico 11. Postproducción. Elaboración propia.

Único / Seriado

La última característica a analizar es si el vídeo forma parte de una serie o no, o más concretamente, si el autor especifica si su vídeo pertenece o no a una serie.

Ejemplo de vídeos seriados son “Life at Central College(Pt. 1) - Musical Night”¹⁶⁹ o “My Istanbul Trip Part 2”¹⁷⁰.

En el caso de este último, el usuario nos ofrece una memoria videográfica de su visita a la ciudad turca que divide en dos partes.

El resultado del estudio de 2010 en cuanto a seriación o independencia, no puede tomarse por sí sólo sin tener en cuenta que además de la relación directa con los otros vídeos de la serie, los vídeos se relacionan con otros vídeos dentro de la interface de Google Maps y cuando el usuario accede a través de ella a la interface de Youtube, del mismo modo pasan a relacionarse con otros vídeos por la similitud de sus descripciones folclóricas o por las cadenas de respuestas en vídeo.

Por otro lado, hay que señalar que algunos usuarios se especializan en un tipo concreto de temática y desarrollan numerosos vídeos sobre la misma creando series temáticas que en este estudio no se contabilizaron. Cabe destacar el trabajo de *u5m417* en Jakarta y sus vídeos sobre trenes, *aminul56* en Bangladesh y su interés por los puentes, o *amclung* en Lima y sus recorridos en coche por las calles de la ciudad. Para solventar este problema, estas categorías se redefinieron por completo para la realización del presente estudio.

¹⁶⁹ El vídeo está disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=TGpCkdQMo1A>. Fecha último acceso: Octubre 2015.

¹⁷⁰ El vídeo estaba disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=z8mrlyxuBj4> en 2010. En 2015 no se encuentra disponible.

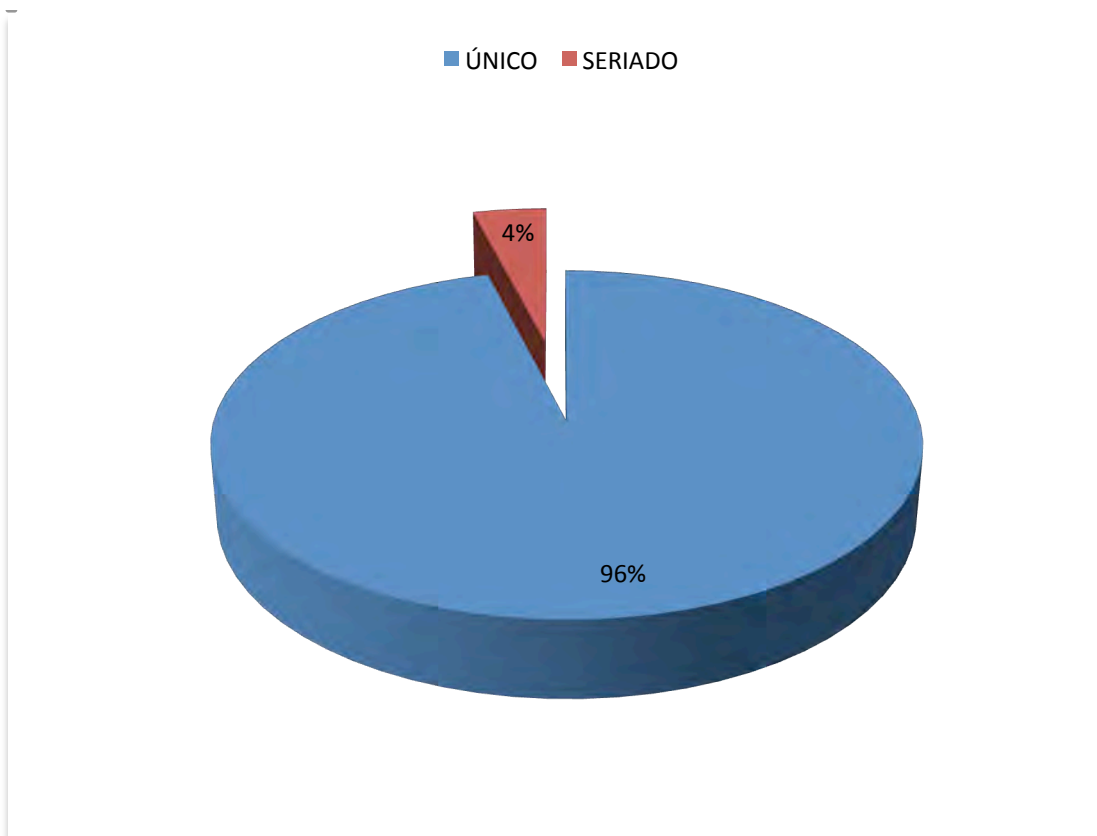


Imagen 48. Fotograma: My Istanbul Trip Part 2. Fuente: Youtube.

Gráfico 12. Único / Seriado. Elaboración propia.

3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

3.1. OBJETO FORMAL

VIDEOCARTOGRAFÍA URBANA: ESTRATEGIAS DE AUTORREPRESENTACIÓN EN EL CONTEXTO DE LOS NUEVOS MEDIOS.

En una época marcada por la transición entre dos sistemas culturales basados en principios totalmente diferentes, no abundan los estudios que cuestionen conceptos básicos y aceptados, que pueden haber quedado obsoletos.

La principal motivación para desarrollar el presente trabajo fue la necesidad de plantear un debate sobre estos conceptos, autoría, creatividad, interacción y arte en el contexto de la web 2.0 y del auge de los sistemas de mapeado online.

Pese a que los desajustes en los anteriores conceptos no afecten exclusivamente a los sistemas cartográficos, considero particularmente interesante su estudio para tratar de comprender los mecanismos y estrategias de autorepresentación de las ciudades.

Es estudio explora una nueva concepción de la autoría que puede ser descrita como:

- Colectiva: más de un autor.
- Emergente: sin el respaldo de ninguna instancia superior al individuo.
- Desmitificada: todos somos capaces de crear.
- Social: configurada a partir de relaciones inter pares de autores-espectadores.

Este planteamiento remite a, entre otras, tres cuestiones básicas:

- Relación de la interactividad con autoría.
- Cambio a un modelo de narratividad basada en bases de datos: narrativa cuántica.
- Relación mapa-vídeo-territorio-autor-espectador.

La cuestión central de esta investigación es debatir las estrategias de auto-representación de las ciudades, en tanto en cuanto las ciudades pueden ser consideradas estos nuevos autores colectivos emergentes.

Los conflictos presentes acerca de los derechos de autor y la pretendida regulación de Internet solo puede pasar por una comprensión del nuevo modelo de creación, de sus posibilidades y de sus retos. No es viable seguir tratando de entender una realidad cambiante con unos modelos obsoletos. Por otro lado, y dado el presente desarrollo de sistemas de cartografiado online capaces de embeber vídeo, resulta vital comenzar a entender las relaciones que se producen entre estos dos sistemas de representación y la forma en la que pueden afectar nuestra concepción del mundo. El propósito de este trabajo es la de esbozar una visión de una cultura inmersa en una revolución; una revolución que no podemos afrontar realizando pequeños ajustes. La naturaleza del cambio es tal que resulta necesario una revisión integral.

3.2. PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN

Las dos preguntas clave para cumplir con los objetivos propuestos por el presente trabajo son:

- ¿Es posible considerar una alternativa al modelo de autoría que tenga en cuenta las características de los nuevos medios? ¿Es posible hablar de autores colectivos, emergentes y sociales? ¿Cómo queda afectada la narrativa por la cultura del hipervínculo y de la base de datos?
- ¿Cuáles son las estrategias de auto-representación de las ciudades? ¿Existen patrones en los procesos colaborativos? ¿Es posible establecer una taxonomía de los vídeos relacionados con el medio urbano y geolocalizados?

3.3 OBJETIVOS

3.3.1 Objetivo general

Reflexionar y discutir como la presente revolución tecnológica afecta y redefine nuestra concepción de autoría. Analizar la auto-representación de las ciudades a través de los vídeos geolocalizados.

3.3.2 Objetivos particulares

3.3.2.1 Observar y analizar los procesos colaborativos en la videocreación de los vídeo geolocalizados.

3.3.2.2 Exponer patrones y estrategias de creación por parte de los usuarios.

3.3.2.3 Establecer las tendencias marcadas por la evolución en dichas estrategias en los últimos años.

3.3.2.4. Reflexionar y discutir el concepto de interactividad. Esbozar una tipología.

3.4. HIPÓTESIS

3.4.1 Hipótesis general

A la progresiva evolución de la tecnología – basada en un mayor acceso a la misma, a la conectividad de Internet y al lenguaje digital – va asociada una modificación en la cultura. Esto afecta profundamente a la creación en vídeo digital y ha de poder observarse en consecuencia una evolución hacia una mayor complejidad en las formas narrativas del vídeo amateur online. En el caso del presente estudio, el factor decisivo para pertenecer al universo experimental es su condición de ser un vídeo amateur geolocalizado.

Las estrategias creativas desarrollada por estas nuevas formas narrativas han de poder explicarse mediante un nuevo modelo de autoría definido como: colectiva, social y emergente.

3.4.2 Hipótesis particulares

3.4.2.1. La existencia de un autor colectivo, emergente y social puede ser observable en los vídeos geolocalizados.

3.4.2.2. La presencia de un autor colectivo, emergente, y social implica el desarrollo de procesos colaborativos en la creación y la presencia de patrones.

3.4.2.3. Ha habido un aprendizaje por parte de los autores en los últimos años en lo referente a técnicas audiovisuales. Los vídeos que encontremos tendrán una complejidad narrativa mayor que la encontrada en 2010.

3.5 METODOLOGÍA

La naturaleza mixta del objeto de estudio y el carácter pionero del presente trabajo ha provocado que la metodología empleada sea en gran parte experimental y cubra tanto métodos de investigación cualitativa como cuantitativa.

La naturaleza del estudio es mixta en tanto en cuanto Internet es multimedia. El estudio de la videocartografía implica el estudio de sistemas cartográficos, de vídeos, del medio en donde se reúnen (Internet) y de todas las posibilidades sinérgicas de su unión surgen.

El presente trabajo es el primero que aborda el estudio de los vídeos geolocalizados en Youtube asociados a la capa videocartográfica de Google Maps (término acuñado en los estudios preparatorios y finalmente publicado por la revista *Icono14* en abril de 2010) desde la perspectiva de las ciencias sociales. Del mismo modo, la metodología es pionera y utiliza recursos de la red para interpretar la red.

Cualitativa en tanto en cuanto es necesario acercarse al objeto de estudio, analizarlo, y poder entenderlo en su estructura íntima y en su relación con los sistemas cartográficos. El estudio cualitativo nos permite dotar de profundidad a la investigación que solamente con el cuantitativo no alcanzaríamos.

Cuantitativa porque los objetos necesitan ponerse en relación unos con otros, mostrar una evolución y ser contextualizados teniendo en cuenta otras variables. Considero que aplicar un método cuantitativo a la investigación es viable porque el fenómeno es cuantificable y los datos recopilados están disponibles y son ofrecidos por el mismo sujeto de estudio. Además considero que si bien con la fase de estudio cualitativo pretendo describir y entender el fenómeno a estudiar, la fase cualitativa permitirá realizar predicciones que pongan a prueba la teoría y que contribuyan, en la medida de lo posible, al avance de las ciencias sociales y los estudios de cibercultura.

Por otro lado, hay que señalar que la presente investigación tiene un triple carácter:

- Explicativa: ya que trata de exponer la realidad de la vídeo creación colaborativa y de su imbricación en los sistemas de mapeado desde un punto de vista teórico y apoyando las deducciones sobre las conclusiones previas de investigadores, profesores y pioneros de los nuevos medios.
- Clasificatoria: ya que es su afán el de proponer una taxonomía de las estrategias colaborativas e interactivas que se desarrollan entre usuarios.
- Descriptiva: porque pretende sentar las bases de los estudio videocartográficos y para ello es necesario caracterizar el fenómeno e indicar sus rasgos diferenciadores.

3.5.1 Métodos y herramientas de investigación

Para el presente estudio se seleccionaron las 30 mayores aglomeraciones urbanas en 2015 del mundo, a saber: Tokio, Seúl - Incheon, Ciudad de México, Delhi, Bombay, Nueva York, Sao Paulo, Manila, Los Ángeles, Shanghái, Osaka - Kobe - Kioto, Calcuta, Karachi, Cantón - Foshan, Yakarta, El Cairo, Buenos Aires, Moscú, Pekín, Dhaka, Estambul, Río de Janeiro, Teherán, Londres, Lagos, París, Shenzhen, Nagoya y Kinshasa.

La principal ventaja de realizar estudios sobre Internet es la accesibilidad al material y a los datos originales. Es por este motivo que ,para el presente estudio, optamos por realizar trabajo de campo (virtual) y recoger los datos directamente de los objetos de estudio (a saber Youtube, Google Maps y en una fase posterior Youtube Videos Near Me).

Tras “visitar” las ciudades con Google Maps y Youtube Videos Near Me, se escogió de forma aleatoria, 20 vídeos de cada una de ellas y se procedió al análisis cualitativo de los mismos siguiendo el modelo de análisis presentado en el siguiente apartado del trabajo.

3.5.2 Observación

La observación de los sistemas videocartográficos online y el análisis de los vídeos contenidos nos provee con el conocimiento de los mecanismos de auto-representación de las ciudades y nos permite ir perfilando los patrones y pautas de los procesos colaborativos en la vídeo creación. Así mismo, contextualizando los vídeos en el mapa, podemos comenzar a vislumbrar las relaciones que se establecen con el lugar físico y con los vídeos que le rodean.

La observación se efectúa desde la no implicación en la creación de vídeos, pese a que considero que mi perspectiva influida por la visión del observador participante (por mi experiencia previa como contribuidor a los mapas y por el desarrollo de proyecto artísticos online basados en mapa con Video Art Mapping Brighton, 2010) se encuentra a medio camino de lo emic y lo etic.

3.5.3 Trabajo de campo

A pesar de desarrollar la actividad en terreno virtual, considero la selección y el análisis de vídeo del mismo modo en que consideraría la recogida de muestras y el análisis de un objeto en el mundo físico. La naturaleza del estudio tiene en cuenta la localización geográfica virtual de los objetos así como su relación con el mundo físico. Así pues, por trabajo de campo considero la descripción de la ubicación de los vídeos dentro de los sistemas cartográficos online, la consulta de los mismo y su análisis.

Los datos recogidos de este modo serán sometidos a los dos procesos diferenciados mencionados con anterioridad: el estudio cuantitativo que los relacionará con otras variables y el estudio cualitativo que analizará el contenido de los vídeos y los contextualizará dentro del estudio de los procesos colaborativos y de representación (y auto-representación) de los espacios urbanos.

En cuanto a la duración del estudio, apuntar que será la requerida para el análisis de los mismos sin haber una necesidad de acotarla en uno u otro sentido. La accesibilidad de las fuentes es un factor a favor en la realización del presente trabajo. La toma de datos se realizó durante las Navidades de 2014 y se han revisitado algunos de los vídeos más significativos para el estudio con frecuencia desde entonces. Debemos mencionar que hemos tenido acceso a otra muestra de datos recogida para un trabajo previo en 2010 y que debido a la rapidez en la evolución del fenómeno y a la lógica maleabilidad de los nuevos medios, algunos de los vídeos analizados entonces han sido eliminados o han sido configurados para el acceso privado por parte de sus creadores.

El trabajo de campo – virtual - constituye la principal herramienta de estudio ya que, a partir de la recogida de datos de las fuentes y de su análisis, permite desarrollar en paralelo dos estudios complementarios (cuantitativo y cualitativo) que nos permitirán explicar el fenómeno a estudio.

3.5.4 Ubicación geográfica

El presente estudio es delimitado geográficamente en tres sentidos. Los dos primeros se refieren a la geografía en un sentido estricto:

- Mundo físico: en este caso no existe delimitación. Se trata de un estudio global, universal. La delimitación se impone desde una

característica del mundo físico (la población) pero se aplica en el mundo virtual. Dicho de otra manera, no es posible comprobar si los vídeos analizados están circunscritos al equivalente físico del mundo virtual al que se adscriben.

- Mundo virtual: la delimitación impuesta por el mundo físico (población) delimita el campo de estudio: las cuarenta agrupaciones urbanas con mayor población en 2015.

Como hemos señalado con anterioridad, la ubicación geográfica virtual no implica la relación de con la misma geografía física. Esto, en caso de caer en contradicción, lejos de ser un inconveniente, supone una fuente excelente de información adicional para el estudio.

Considero el fenómeno de vídeo creación relaciona con el desarrollo de la tecnología y por lo tanto vinculado a las áreas urbanas. El hecho de recurrir a la población como medida de filtro se debe a que permite la inclusión de ciudades con menor desarrollo tecnológico como Dhaka o Lagos, algunas de las que no existen datos como: Teherán o Kinshasa. De este modo, será posible testear los resultados tanto en ciudades tecnificadas, como en otras de menor tecnificación y aplicar los resultados para estimar el desarrollo tecnológico de aquellas para los que no tenemos datos.

Por otro lado, en la última delimitación geográfica del estudio, el uso de la palabra geografía se considera en un aspecto figurado:

- Portales a estudio: el estudio se centra en los vídeo geolocalizados, accediendo a ellos a través de las aplicaciones Youtube, Google Maps y Youtube Videos Near Me. Aunque en estudios previos el análisis de la interface fue más detallado, los constantes cambios en las mismas han hecho que el foco del presente trabajo esté en los vídeos casi en exclusividad.

3.5.5 Análisis de contenido

Para la recogida de muestras y el análisis de contenido se utilizó la siguiente tabla:

FICHA NÚMERO:

Fecha último acceso al vídeo:

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad:

Título vídeo:

URL vídeo:

Visitas:

Comentarios:

Valoración (positivas) (negativas)

Número de veces embebido:

Máxima resolución disponible:

Fecha de subida a Youtube:

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores:

Total reproducciones del canal:

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario:

Número de vídeos de usuario:

Antigüedad:

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción:

Folcsonomías:

Adecuación folcsonomías

() Total () Parcial

() Nula () Sin determinar

Contenido

(x) Narrativo (x) Descriptivo (x) S/d

(x) Público (x) Privado (x) Mixto

(x) Performático (x) No performático (x) S/d

(x) Imagen real (x) Animación (x) Mixto

(x) Foto (x) Cine (x) Vídeo () Mixto

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Editado (x) Sin editar

(x) Mudo (x) Sonido directo (x) Música/son. post.

(x) Post. (x) Sin post. (x) S/d

(x) Único (x) Seriado (x) S/d

(x) Estabilizado (x) No estabilizado (x) S/d

(x) Planificado (x) No planificado (x) S/d

(x) Creación (x) Captura (x) Transcodif.

6. COMENTARIOS ADICIONALES

Hemos establecido una serie de descriptores para poder catalogar los vídeos analizados. De esta manera es posible la recogida sistemática de datos, describir las características de los vídeos y de los usuarios creadores, anotar las observaciones, clasificar los vídeos en función de sus características, vincularlos espacialmente y virtualmente.

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad:

Título vídeo:

URL vídeo:

Visitas:

Comentarios:

Valoración (positivas) (negativas)

Número de veces embebido:

Máxima resolución disponible:

Fecha de subida a Youtube:

El primer apartado es el dedicado a la información acerca del vídeo recogiendo datos como: ciudad, título, url, número de visionados, comentarios, valoraciones positivas y negativas, número de veces que el vídeo ha sido embebido, máxima resolución disponible y fecha de subida a Youtube.

La ciudad en la que se inscribe cada vídeo viene determinada por la ciudad en la que se ha geolocalizado y la ciudad por cuyo mapa se ha accedido al vídeo – ya bien sea via la interface de Google Maps o Youtube Videos Near Me.

El título del vídeo viene dado por el usuario y en muchas ocasiones ayuda a completar el significado del vídeo.

La url del vídeo viene asignada por Youtube y es necesaria para poder volver a acceder al vídeo de forma directa sin necesidad de buscarlo por en los sistemas cartográficos online.

El número de comentarios, las valoraciones positivas-negativas y el número de veces que el vídeo se ha embebido nos ayuda a comprender de que manera ha sido acogido el vídeo dentro de la comunidad de Youtube. Cruzando estos datos con otros (el número de visionados del vídeo, con el número de suscriptores, las veces que se ha embebido el contenido o las veces que se ha compartido en redes sociales) obtener coeficientes que midan el grado de interacción (engagement) con los usuarios de Youtube e incluso Facebook y Twitter.

Algunos de estos datos se han recogido directamente de la información suministrada por el portal de vídeo sharing y otros han sido obtenidos gracias al uso del add-on para Google Chrome, VidIQ que da visibilidad a algunos datos y estadísticas ocultos de la interface pero disponibles públicamente. En el caso concreto del número de vídeos y ante la necesidad de poder establecer con rapidez y eficacia el número de vídeos subido por el usuario – teniendo en cuenta que es algunos de ellos podrían estar ocultos o ser privados – utilizamos una sencilla línea de código para obtener dicha información.

https://gdata.youtube.com/feeds/api/users/****/uploads?v=2&alt=jsonc&max-results=0

Así para conocer el número de vídeos subido por un determinado usuario, lo único que debemos hacer es sustituir los cuatro asteriscos por el nombre del usuario, copiar la formula en la barra de navegación y presionar *enter*.¹⁷¹

La máxima resolución disponible nos sirva para poder valorar la penetración tecnológica espacial y temporalmente. Espacialmente porque determina de un modo objetivo la calidad de imagen de los vídeos geolocalizados en cada ciudad/país/continente. Temporalmente porque podemos comparar la calidad de imagen de los vídeos en función del año en el que fueron subidos a Youtube.

¹⁷¹ Esta formula que utilizamos sin problemas durante toda la recogida de datos en 2014, en Octubre de 2015 ha dejado de funcionar.

La fecha de subida a Youtube nos ayuda a contextualizar temporalmente el vídeo.

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores:

Total reproducciones del canal:

El segundo apartado de análisis recupera información del canal de Youtube en el que está contenido el vídeo geolocalizado. Nos centramos en datos como el número de subscriptores del canal y el total de reproducciones del canal. Es de esta manera como podemos contextualizar la relevancia del vídeo y su influencia. Estos datos además son vitales para poder conseguir los coeficientes de interacción de los que hablamos en el primer apartado.

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario:

Número de vídeos de usuario:

Antigüedad:

El tercer apartado es el dedicado a la información acerca del usuario que ha subido el vídeo.

El número de vídeos del usuario nos ayuda a comprender el uso que hace del canal y de nuevo para poder valorar la influencia por vídeo subido y otros coeficientes de interacción.

En un plano de análisis totalmente diferente, quiero hacer mención especial a usuarios que crean un canal exclusivamente para subir un vídeo.

La antigüedad nos ayuda a contextualizar temporalmente la fecha en la que el usuario creó su cuenta en Youtube. Nos ayuda a situar al mismo entre lo que en términos publicitarios se conoce como innovators, early adopters, early majority, late majority y laggards (o trendsetters, early adopters, followers, mass).

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción:

Folcsonomías:

Adecuación folcsonomías

☒ Total ☐ Parcial ☐ Nula ☐ Sin determinar

Contenido

☒ Narrativo ☒ Descriptivo ☒ Sin determinar
☒ Público ☒ Privado ☒ Mixto
☒ Performático ☒ No performático ☒ Sin determinar
☒ Imagen real ☒ Animación ☒ Mixto
☒ Foto ☒ Cine ☒ Vídeo ☐ Mixto

El cuarto apartado es el dedicado al análisis del contenido del vídeo.

La descripción nos ayudará a definir, en pocas palabras, el tema del vídeo y sus rasgos más elementales.

Las folcsonomías o descriptores, generadas por el usuario, nos posibilitan contrastar la realidad del vídeo con la descripción del mismo hecha por el usuario.

La adecuación folclorística reflejaría de manera muy sencilla el grado de correlación entre el contenido del vídeo y los descriptores utilizados por el usuario.

En el apartado contenido se clasifica el vídeo en función de:

- si prima la narración sobre la descripción
- si el espacio representado es público o privado
- si aquello que ha sido grabado tiene elementos performáticos o no.
- si el vídeo está compuesto por imagen real, animación o una mezcla de ambas.
- si el vídeo está construido a partir de material fotográfico, cinematográfico, videográfico o de una mezcla entre alguno de los anteriores.

Esta clasificación en función del contenido nos ayudará para analizar los siguientes puntos en los vídeos geolocalizados: estrategias narrativas, representación del espacio público, deconstrucción del espacio privado, el álbum de fotos 2.0, lo performático y lo memorable, del fotomontaje a la edición en vídeo...

5. RELACIÓN USUARIO-VÍDEO

- | | | |
|------------------|---------------------|-------------------------|
| (x) Editado | (x) Sin editar | |
| (x) Mudo | (x) Sonido directo | (x) Música/sonido post. |
| (x) Post. | (x) Sin post. | (x) Sin determinar |
| (x) Único | (x) Seriado | (x) Sin determinar |
| (x) Estabilizado | (x) No estabilizado | (x) Sin determinar |
| (x) Planificado | (x) No planificado | (x) Sin determinar |
| (x) Creación | (x) Captura | (x) Transcodificación |

En el quinto apartado analizaremos la relación entre el usuario (entendiendo que el usuario no siempre será el autor material del contenido videográfico) y el vídeo.

Analizando si hay edición, inclusión de música extradiegética, postproducción y/ elementos de estabilización (trípode, steadycam, estativos o similares) podemos definir en la mayoría de los casos la planificación o espontaneidad de los vídeos. Uno de los elementos definitivos en los casos menos claros es el que hace referencia a lo único o seriado del vídeo.

Un ejemplo arquetípico: un vídeo de un concierto, grabado con un móvil (o similar), sin ningún tipo de estabilización, sin edición, ni postproducción y que recoge solamente sonido directo. A priori podríamos clasificarlo como un vídeo no planificado, pero consultando el resto de vídeos del usuario y viendo que este ha realizado diez vídeos más similares a este, de diferentes conciertos y en diferentes fechas. No podemos sino concluir que hay en este usuario una intencionalidad en grabar estos eventos y por lo tanto una planificación aunque esta no sea la más apropiada.

Si en el mismo ejemplo anterior, el usuario solamente tuviera un vídeo con estas características y temática, concluiríamos que se trata de un vídeo sin planificar en el que el usuario respondió al estímulo del concierto, grabando de la mejor manera posible con los elementos que tenía en ese momento a su disposición.

Estos mismos elementos de análisis nos ayudan a clasificar el grado de interacción entre usuario y vídeo, gradándola en tres estadios: creación, captura y reformateado.

Por creación entendemos que el usuario ha tomado una serie de decisiones creativas y ha modificado el vídeo de manera sustancial. Elementos que nos ayudan a discernir esto son entre otras: la presencia o ausencia de edición, postproducción o música extradiegética.

Por captura entendemos que el usuario se ha limitado a capturar aquello que se presentó delante de su cámara y no ha ejercido labor creativa más allá de la composición de cuadro y los momentos de inicio y cese de la grabación.

Por transcodificación entendemos que el usuario se ha limitado a cambiar el formato del vídeo. El ejemplo arquetípico serían los usuarios que suben a Youtube contenidos

de televisión, los que digitalizan antiguas cintas de VHS o Beta o los que descargan el vídeo de Internet y lo vuelven a subir en su cuenta sin realizar ningún tipo de variación.

Las tres categorías no son ni mucho menos excluyentes y para nada estancas. En caso de que un vídeo contenga elementos de varias categorías primará para su clasificación aquella a la que se adecue más.

Ejemplo: un usuario utiliza material de una película para crear su propio trailer de la misma con fines de parodia. El origen del vídeo obviamente es una transcodificación ya que el usuario ha tenido que apropiarse del material de la película, sin embargo, por encima de ese hecho prima que el material haya sido re-editado y que su narrativa haya sido modificada. Este hipotético vídeo sería clasificado como creación y no como transcodificación, aunque se incluiría esta información en la ficha bajo el epígrafe de comentarios.

6. COMENTARIOS ADICIONALES

La última sección de análisis es la dedicada a los comentarios, anotaciones e impresiones sobre los vídeos. En algunos de ellos aventuro clasificaciones taxonómicas que voy identificando a partir de las tendencias observables.

Ejemplos de esta clasificación taxonómica serían términos como: periplo, periégesis, álbum familiar 2.0, vlog, performance y pseudoperformance, cover (versión), found footage, epitafio/tributo, transcodificación, momento trascendente, how to (instrucciones) y fanmade (realizados por fans).

En otras ocasiones incluyó las propias palabras de los usuarios sobre los vídeos o sobre sus canales ya que clarifican la motivación detrás de la realización de sus vídeos y del mantenimiento de sus canales. En el caso de los vídeos analizados con anterioridad para el trabajo de investigación de 2010, se reflejan los datos obtenidos entonces entre paréntesis, pudiendo de esta manera ver la evolución en los mismos.

A continuación reproduzco una de las fichas cumplimentada:

FICHA NÚMERO: 0101

Fecha último acceso al vídeo: 17-05-2015

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: NUEVA YORK

Título vídeo: QE2 arriving last time in NYC

URL vídeo:

<http://www.youtube.com/watch?v=KUmE>

E6axMNM

Visitas: 751 (479)

Comentarios: 1 (1)

Valoración (1 positivas) (0 negativas)

Número de veces embebido: 0

Máxima resolución disponible: 480p

Fecha de subida a Youtube: Oct 24, 2008

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 4 (1)

Total reproducciones del canal: 78,483

(26445)

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: petteriz

Número de vídeos de usuario: 2 (2)

Antigüedad: Apr 10, 2007

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción: GRABACIÓN DEL BARCO
QUEEN ELIZABETH 2 LLEGANDO A
BATTERY PARK POR ÚLTIMA VEZ.

Folcsonomías:

* QE2 * farewell crossing

* last arrival * NYC *Battery Park

Adecuación folcsonomías

(x) Total

Contenido

(x) Descriptivo

(x) Público

(x) Performático

(x) Imagen

(x) Vídeo

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Sin editar

(x) Sonido directo

(x) Sin post

(x) Seriado

(x) Estabilizado

(x) Planificado

(x) Captura

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) momento trascendente

3.5.6 Técnicas y aplicaciones para recolectar la información y analizar los datos

Esquema metodológico:

Métodos de recolección de datos:

- Observación
- Análisis de contenido
- Consulta en bases de datos

Instrumentos de recolección de datos:

- Fichas de análisis de contenido
- Base de datos

Análisis de datos

- Temático
- Discurso
- Contenido
- Comparativo

Target

- Vídeos de Youtube vinculados a mapas de Google Maps
- Vídeos de Youtube

Enfoques

- Deductivo
- Inductivo

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

4.1 Adecuación folcsonómica

Por adecuación folcsonómica entendemos la correlación entre las palabras descriptoras utilizadas por los usuarios y el contenido real de sus vídeos. La gradación de los resultados esta comprendida en cuatro, a saber: total, parcial, nula o sin determinar.

Entendemos que las palabras descriptoras forman parte de la información que los usuarios han querido asociar al contenido del vídeo geolocalizado y en muchas ocasiones esta información resulta clave no solamente para poder clasificar y posteriormente facilitar su búsqueda por parte de otros, sino también para aportar información adicional que en el vídeo no hubiera sido convenientemente expuesta.

En estudios anteriores, pese a haber recogido la información folcsonómica del los vídeos no habíamos realizado análisis alguno, de modo que en el presente estudio damos un primer paso de un análisis que se antoja crucial para poder comprender un parte esencial de la creación de vídeo online.

Durante la última toma de datos realizada para un estudio previo en 2010, la interface de Youtube permitía el acceso a los descriptores empleados por el usuario al subir el vídeo, sin embargo, en 2015 esta información ya no tiene un acceso tan inmediato. Tuvimos que recurrir al uso del add-on VidIQ para poder recoger los descriptores empleados por los creadores para catalogar sus vídeos.

Entendemos que la adecuación folcsonómica es total cuando el usuario ha conseguido resumir con precisión lo acontecido en el vídeo en las palabras clave que después otros usuarios utilizaran para acceder al mismo.

Sirva como ejemplo de adecuación total el vídeo “首都高速道路 4 号新宿線 下り 西新宿 JCT→高井戸出口 2009/03/21 撮影”¹⁷² encontrado en la capa videográfica de Tokio (Japón).

Durante sus 10 minutos de duración, el usuario nos muestra el recorrido de un coche por una carretera de circunvalación. Como podemos observar en la imagen 15, el vídeo – sin editar – está grabado desde el interior del vehículo y documenta un momento del trayecto nocturno realizado por la autopista. Se trata de una captura en estado puro, sin apenas mediación por parte del creador que se ha limitado a seleccionar el inicio y fin de la pieza y el encuadre de la cámara.

El usuario *kou6629* además de la geolocalización en la ciudad nipona para catalogar su vídeo. emplea los descriptores:

車載 , 高速道路

Aunque solo utiliza dos palabras: 車載 (coche) y 高速道路 (autopista) las dos se ajustan a lo que sucede en el vídeo, no son añadidos para buscar más visitas¹⁷³ o

¹⁷² Vídeo disponible en: <https://youtu.be/OTLRGDT2n8A>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

¹⁷³ Una práctica común en Youtube es el uso de etiquetas populares para facilitar que el vídeo aparezca en las búsquedas más comunes de los portales. En muchas ocasiones estas etiquetas se alejan totalmente del contenido del vídeo y tienen una función meramente promocional.

elementos marginales que referencien el contenido de su pieza, son descriptores sencillos que sirven para definir lo grabado.

Por otro lado, un ejemplo de adecuación parcial lo encontramos en el vídeo “Love The Way You Lie - Eminem ft Rihanna (Cover by Jake Coco)”¹⁷⁴ encontrado en la capa videográfica de Los Ángeles (Estados Unidos).

En el vídeo Jake Coco interpreta frente a la cámara el tema del rapero estadounidense Eminem. Con una realización muy sencilla pero efectiva y el uso de elementos de postproducción como la pantalla partida (imagen 50, frame superior) el usuario elabora una suerte de videoclip en el que se le puede ver no solamente cantando (imagen 50 frame inferior), sino interpretando el tema con diferentes instrumentos (imagen 50, frame central).

Las folcsonomías que utiliza para describir el vídeo son:

love the way you lie, eminem, rihanna, cover, acoustic, jake coco, tyler Ward, remix, guitar, helena, rock, part 2, piano, ft, sexy, girls, Lyrics, Tutorial, Riri, Julia, Sheer, not , afraid ,music ,video, official , recovery, album, free, streaming, alex , goot , boyce , avenue , beautiful, best , live, awards, pop, new , single, keyboard, on , screen.

Podemos observar que muchos de estos descriptores son adecuados y que cumplen su función de catalogar el vídeo: “love the way you lie” es el título de la canción, “eminem” es el interprete original del tema, “rihanna” es la artista invitada que interviene en la grabación original de la canción, “cover” (“versión”) hace referencia a que es una versión del tema

¹⁷⁴ Vídeo disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=8NONf47fYIY>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

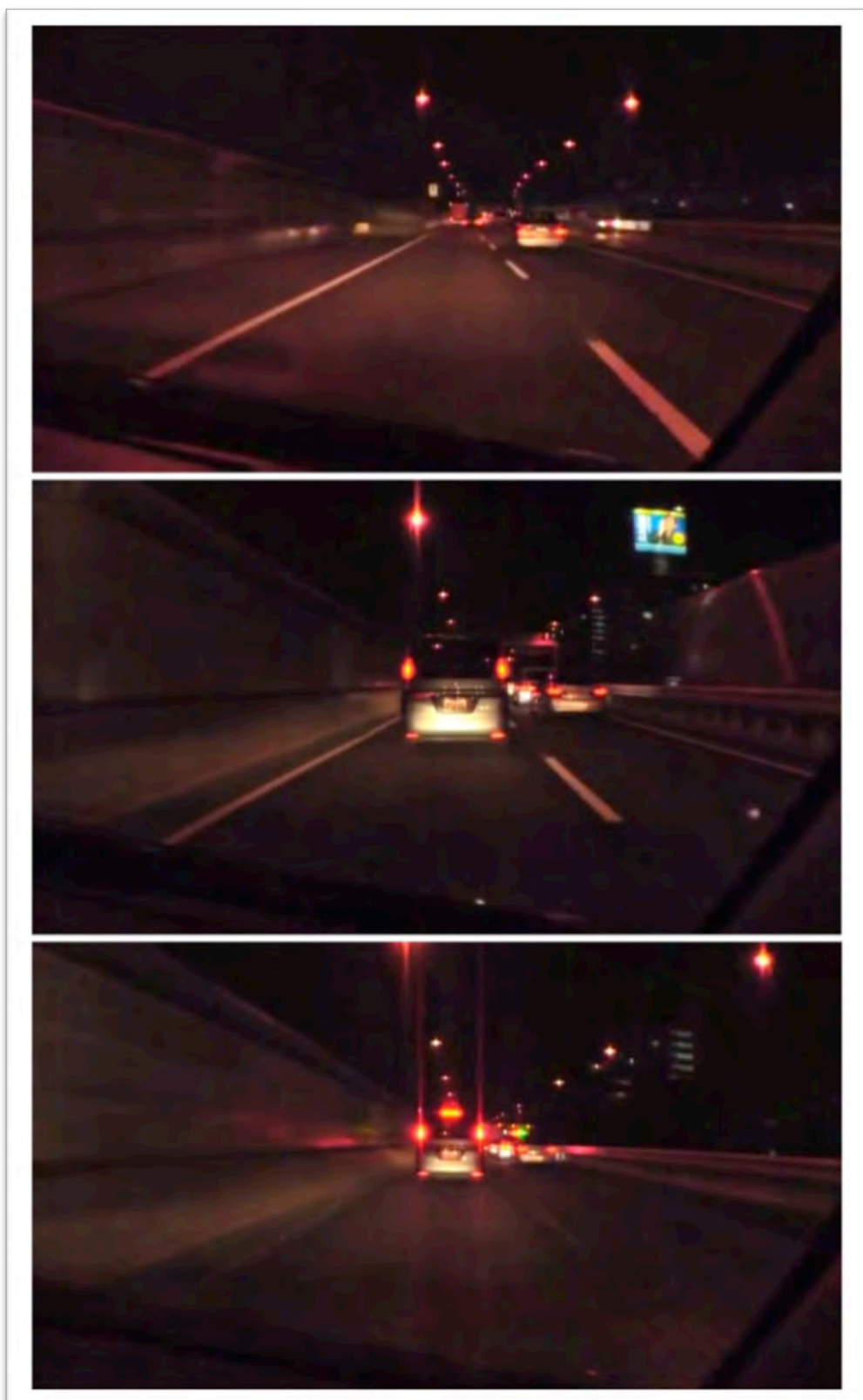


Imagen 49. Fotogramas 首都高速道路 4 号新宿線 下り 西新宿JCT高井戸出口 2009/03/21 撮影. Fuente: Youtube

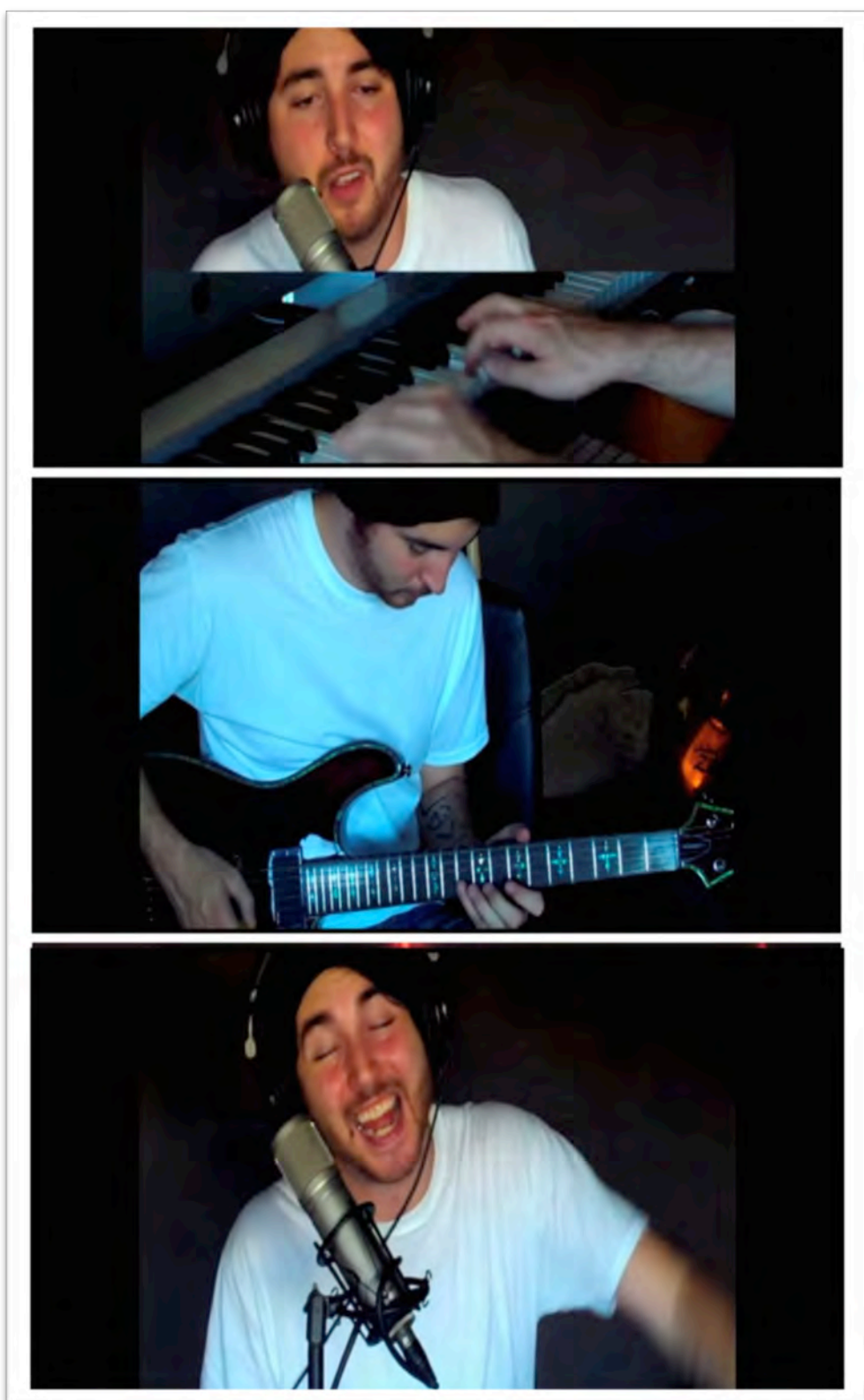


Imagen 50. Fotogramas: Love The Way You Lie - Eminem ft Rihanna (Cover by Jake Coco). Fuente: Youtube.

original, “jake coco” es el nombre del usuario que hace la versión, el vídeo y lo sube a Youtube.

Sin embargo, detengámonos en los descriptores que no se ajustan totalmente a lo que sucede en el vídeo: “recovery” y “album” hacen referencia al disco en el que se incluía la canción original y “not” y “afraid” hacen referencia a uno de los singles del mencionado disco. Aunque existe una relación con el tema original, se ha perdido el vínculo directo con la versión que realiza Jake Coco del mismo.

Además encontramos una serie de descriptores que no se ajustan a lo que sucede en el vídeo: “girls”, “streaming”, “awards” o “live”.

Teniendo en consideración todos los descriptores y su adecuación o no al vídeo, catalogamos el mismo dentro de la categoría de adecuación parcial. Ya que, si bien hay muchos que describen con precisión lo que sucede hay otros que no guardan relación alguna con eso mismo.

Un ejemplo de adecuación nula lo encontramos en el vídeo “My Apartment in Sun Yat-Sen University”¹⁷⁵ del usuario GameAddictHotline encontrado en la capa videográfica de Cantón (China).

En el vídeo el usuario nos invita a un tour por su apartamento. Grabado con la cámara de su teléfono móvil recorreremos con él todas las habitaciones mientras él va complementando las imágenes grabadas con explicaciones y anécdotas.

Como podemos observar en la imagen 51, se trata de un recorrido exhaustivo por el piso que incluye diferentes valores de plano para poder documentar con precisión los detalles que considera importantes de reseñar: como su tarjeta identificativa tras una de las puertas, los electrodomésticos y las vistas de la ciudad desde su ventana.

¹⁷⁵ Vídeo disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=Xm2fW-HPvBk>. Fecha último acceso: Octubre de 2015.

El usuario utilizó una única folcsonomía para describir el vídeo:

VIDEO0002

Este es probablemente el nombre del archivo de vídeo que su móvil generó y asignó automáticamente cuando se produjo la grabación. Convengamos en que el descriptor en este caso no describe el contenido del vídeo y no supone en ningún caso una ayuda para poder catalogarlo o para poder intuir el contenido del mismo.

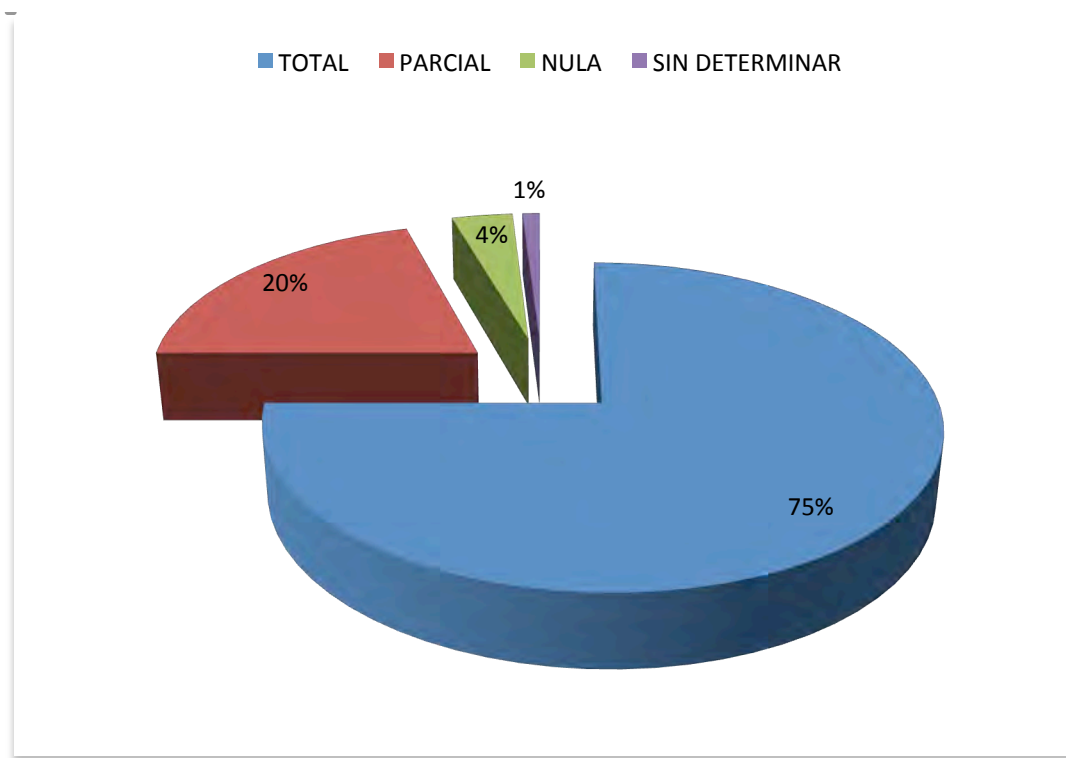


Gráfico 13. Adecuación folcsonómica. Elaboración propia (2015).

Entendemos que el proceso de representación de las ciudades por parte de los usuarios es uno intencionado de documentación y por lo tanto esperábamos encontrar una gran mayoría de vídeos correctamente descritos por medio de sus folcsonomías.

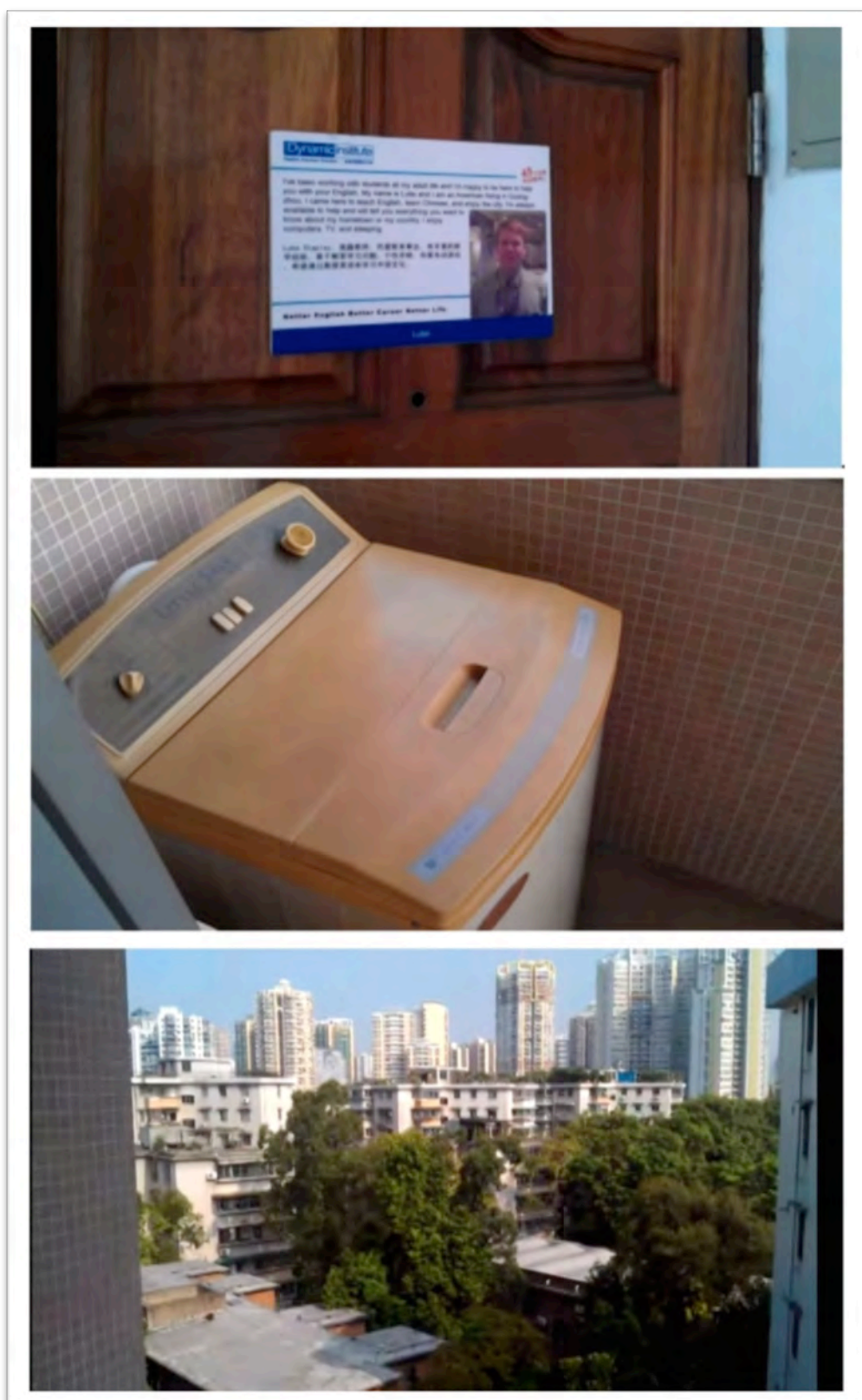


Imagen 51. Fotogramas: My Apartment in Sun Yat-Sen University. Fuente: Youtube.

Los resultados son reveladores. Como vemos en el gráfico, en un 75% de los vídeos los usuarios emplearon los descriptores adecuados totalmente y en un 20% lo hicieron parcialmente. Tan solo en un 4% restante, los descriptores no cumplían su función de catalogar y hacer más accesible el vídeo a través de los motores de búsqueda de Youtube.

4.2 Narratividad

Tal y como hicimos en 2010, consideramos narrativos los vídeos que cuentan una historia o presentan una interpretación de un hecho o hechos, reales o ficticios que trascendiendo la mera descripción física, relatan o comparten una interpretación de la realidad.

Podemos encontrar un ejemplo claro de narratividad en el vídeo “Japan Invites Simon/Martina: Day 3 - Food Day!”¹⁷⁶ de la cuenta de Youtube Eat Your Kimchi.

Se trata de un vídeo de casi 6 minutos, editado y postproducido donde los vloggers Simon y Martina nos invitan a acompañarles en un recorrido gastronómico por Tokio. Hay una voluntad clara por parte de los usuarios de contar una historia que vemos reflejada tanto en la utilización de la edición, como en la inclusión de intertítulos, en los comentarios a cámara, en el uso de rotulos o en la utilización de música extradiegética.

El vídeo comienza con una cartela de presentación y con el uso desde el comienzo de música y de una voz en off que presenta el contenido en japonés. A continuación, encontramos un establishing shot de la ciudad de Tokio, en el que comenzamos a escuchar las voces de los usuarios en off. La cámara gira para descubrírnos a Simon y Martina que plantean el tema del vídeo de forma indirecta discutiendo acerca de que pueden desayunar ese día en Tokio. Tras esta pequeña escena introductoria - tras un corte y una elipsis - nos reencontramos con los usuarios ya dentro del restaurante. Martina sigue operando la cámara – probablemente un teléfono móvil – y nos presenta

¹⁷⁶ Vídeo disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=X5OVA3CjsB8>. Fecha último acceso: Octubre de 2015.

un primer plano de Simon, después un plano detalle de la carta del restaurante y finalmente se vale de una serie de jump-cuts y de rotulos para que Simon explique las razones por las que quiere tomar ramen.

Pese a lo trivial del contenido concedamos que es observable una clara voluntad narrativa. Tanto en la escena inicial en la que con una realización similar en tono al del reportaje televisivo nos presentan la ciudad, los protagonistas y el tema a tratar, como en la escena del restaurante con el uso de la edición.

Podemos encontrar un ejemplo de narratividad menos claro en “Jetty Fishing for Stripers - A Rough Landing”¹⁷⁷ geolocalizado en la capa videográfica de la ciudad de Nueva York. En el vídeo, acompañamos al usuario John Skinner Fishing en una sesión de pesca. El vídeo contiene diferentes niveles narrativos: en primer lugar el propio usuario, mediante un comentario en voz en off va contextualizando, explicando y otras veces complementando las imagenes que vamos viendo. En segundo lugar, se trata de un vídeo editado y postproducido muy básicamente - el usuario ha rotulado al inicio del vídeo un título y ha incluido la portada de su libro, desmarcandose de la mera captura para contextualizar su grabación y relatar su experiencia.

Veamos otro ejemplo más al límite de lo narrativo, “Rodrigo na Windstorm”¹⁷⁸ un vídeo encontrado en la capa videográfica de Sao Paulo. Se trata de un vídeo de poco más de un minuto, sin editar, sin postproducción de ningún tipo y probablemente grabado con la cámara del teléfono móvil. En él, un padre y un hijo documentan su recorrida en una montaña rusa.

¹⁷⁷ Vídeo disponible en <https://youtu.be/Rixak20mxbQ>. Fecha último acceso: Octubre de 2015.

¹⁷⁸ Vídeo disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=UC4Fu2YPRP0>. Fecha último acceso: Octubre de 2015.

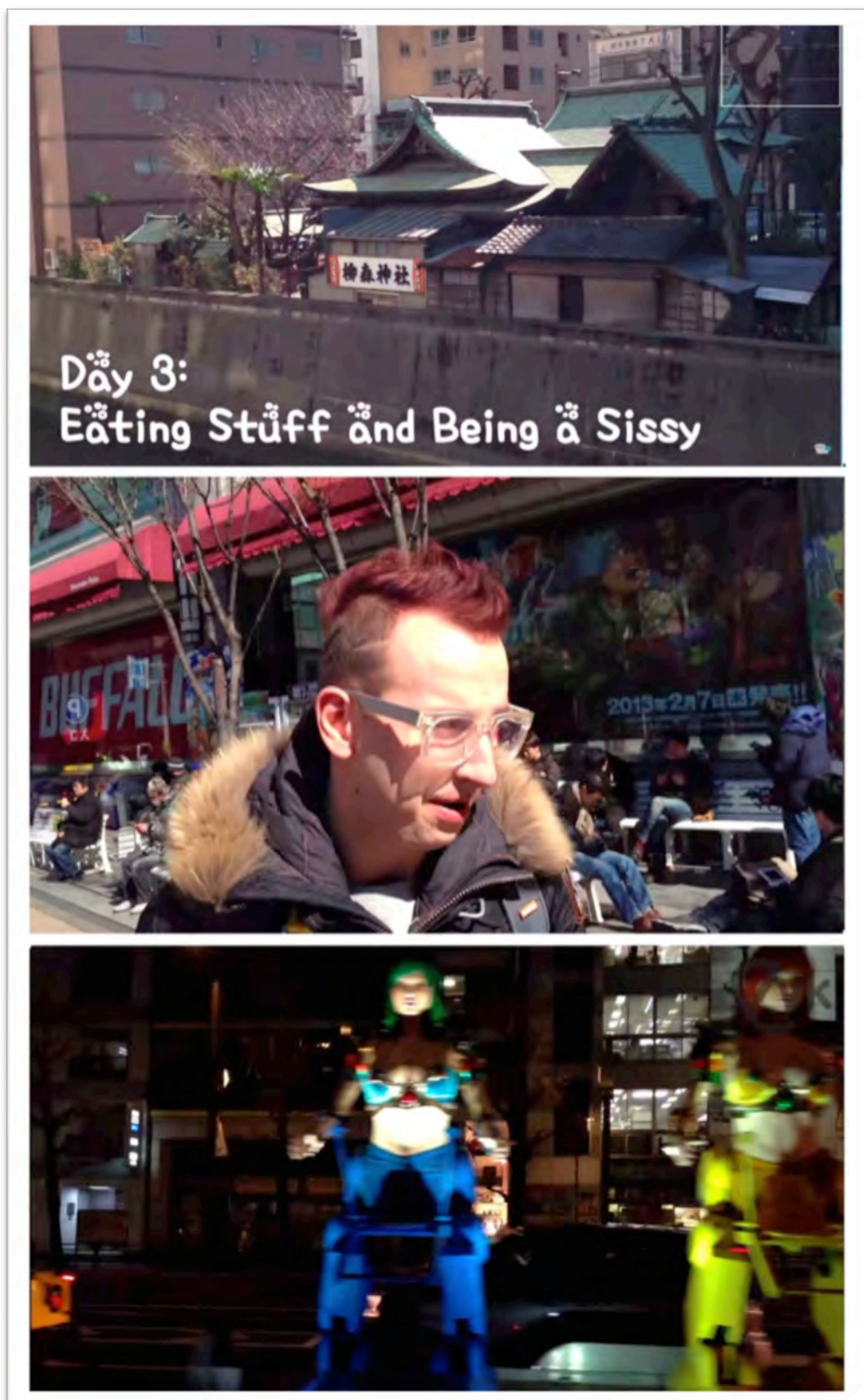


Imagen 52. Fotogramas: Japan Invites Simon/Martina: Day 3 - Food Day! Fuente: Youtube.

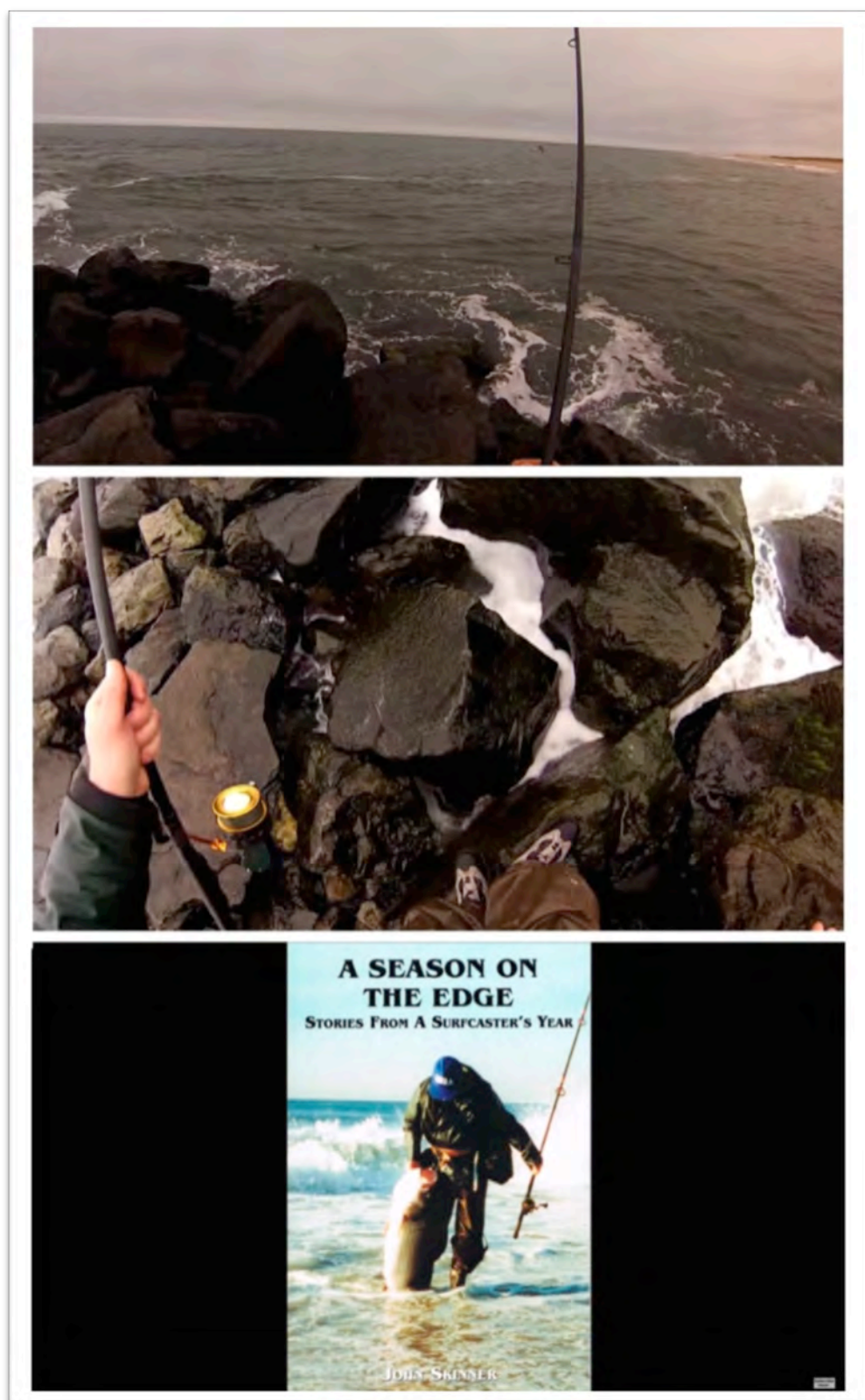


Imagen 53. Fotogramas: Jetty Fishing for Stripers - A Rough Landing. Fuente: Youtube.

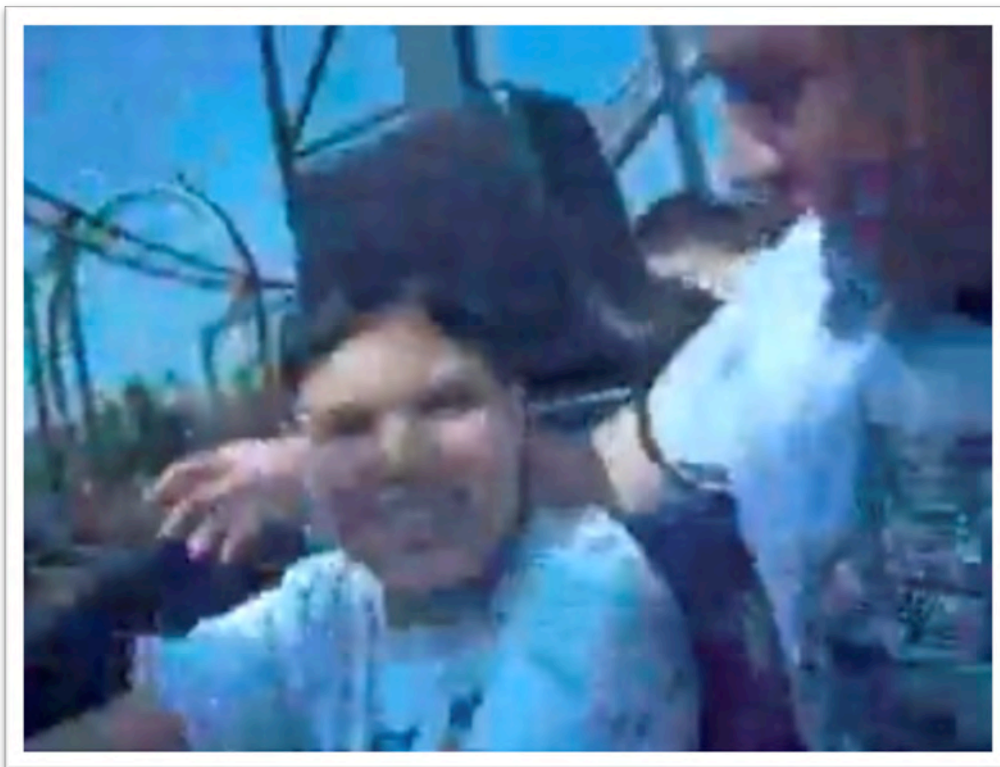


Imagen 54. Fotograma: Rodrigo na Windstorm. Fuente: Youtube.

A pesar de que el usuario no utilice elementos como la edición para generar una historia, el padre acompaña la grabación de comentarios, explicando dónde están, qué es lo que están haciendo y en definitiva contextualizando la acción y dotándole de una cierta narratividad.

Entendemos que el vídeo por naturaleza es descriptivo y que la mera iconicidad no es garantía de narración por lo que catalogamos los vídeos como descriptivos cuando no observamos elementos narrativos ni tampoco una intención narrativa más allá de la pura documentación por parte de los usuarios.

Encontramos un ejemplo de vídeo descriptivo en “Celebration Egypt - Cote de Vore 4-1 (2008)”¹⁷⁹ encontrado en la capa videográfica de El Cairo.

El vídeo muestra las celebraciones tras la victoria de Egipto sobre Costa de Marfil en la semifinal de la Copa de Africa de 2008. Grabado de manera improvisada, el usuario trata de documentar lo que está sucediendo en las calles de la ciudad enfocando el objetivo de la cámara hacia aquello que llama su atención en cada momento: los transeúntes mezclándose con los vehículos, los aficionados ondeando sus bufandas y banderas al viento, los canticos, algunos altercados, las bengalas...

Sin edición, sin música añadida, sin ningún tipo de postproducción o de comentario, lo único que nos permite saber qué es lo que está sucediendo es el título del vídeo – “Celebration Egypt - Cote de Vore 4-1 (2008)”- y la descripción del mismo por parte del usuario –“Celebration in El-Kawmeya square, Zagazig after the match of Egypt and Cote de Vore in the semifinal of Africa Cup 2008. Egypt has won 4-1.”

No encontramos dentro del vídeo los elementos necesarios para poder hablar de narración, ni siquiera en alguna de sus formas mas elementales. Si es cierto que el continuo re-encuadre supone un cierto montaje interno, pero si nos detenemos a analizarlo podemos concluir que no hay una intención más allá de captar aquello que llama la atención en cada momento sin una clara voluntad de autor.

Si en 2010 un 70% de los vídeos analizados mostraban una clara tendencia hacia lo descriptivo, en 2015 ha retrocedido hasta un 41%. Ya señalábamos entonces que la preponderancia de lo descriptivo podía ser causado por su inmediatez y por requerir menores conocimientos técnicos y que, en consecuencia, el paso del tiempo supondría un incremento en los vídeos narrativos. Por un lado considerábamos que se produciría una progresiva “alfabetización” audiovisual, en el sentido en que aquellos interesados por el vídeo aprenderían a manejar las herramientas que les permitirían contar sus historias, por otro lado, habría más software libre disponible para poder ser utilizado y por último, la propia experiencia del usuario aumentaría posibilitando una transición desde la mera captación hasta la narración.

¹⁷⁹ Vídeo disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ACB6i8lxOF4>. Fecha último acceso: Octubre de 2015.



Imagen 55. Fotogramas: Celebration Egypt - Cote de Vore 4-1 (2008). Fuente: Youtube.

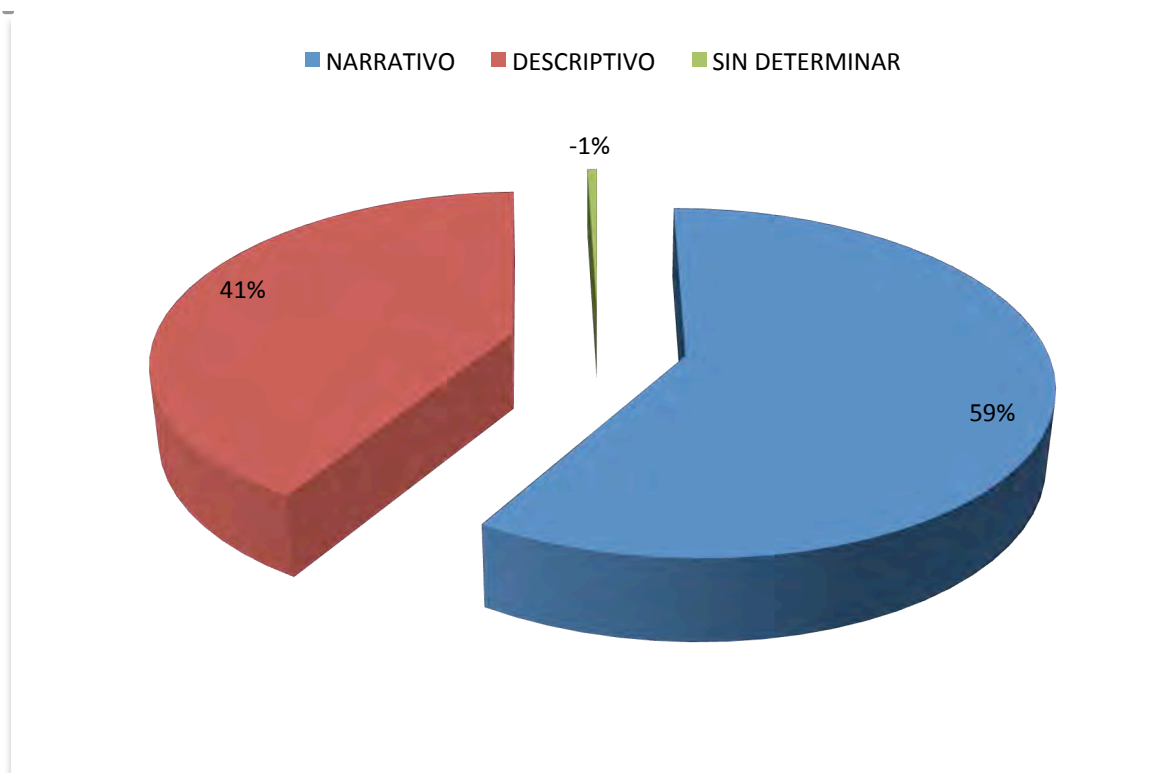


Gráfico 14. Narrativo/Descriptivo. Elaboración propia (2015).

El crecimiento en tan solo cinco años ha sido exponencial y pese a que la toma de datos del estudio de 2008 fue menor (200 vídeos) y, por lo tanto, en ningún caso la consideramos como definitiva, si que es indicativa de que se ha producido un cambio, significativo, en el proceso de creación de los vídeos geolocalizados.

Para confirmar este aumento de la narratividad en los vídeos geolocalizados podemos recurrir a los datos recogidos en 2010 y 2015 sobre vídeos editados. Si hablamos de estrategias narrativas y de una nueva videocreación se antoja necesario que haya también un crecimiento en el volumen de las decisiones creativas por parte del usuario y que, además de la selección del momento y del encuadre, se ejerza una influencia mayor en la forma de elaborar el relato. Consideramos pues que la edición es un rasgo indicativo de una voluntad narrativa o cuanto menos de un proceso de trabajo creativo con el material audiovisual que trasciende la mera captura.

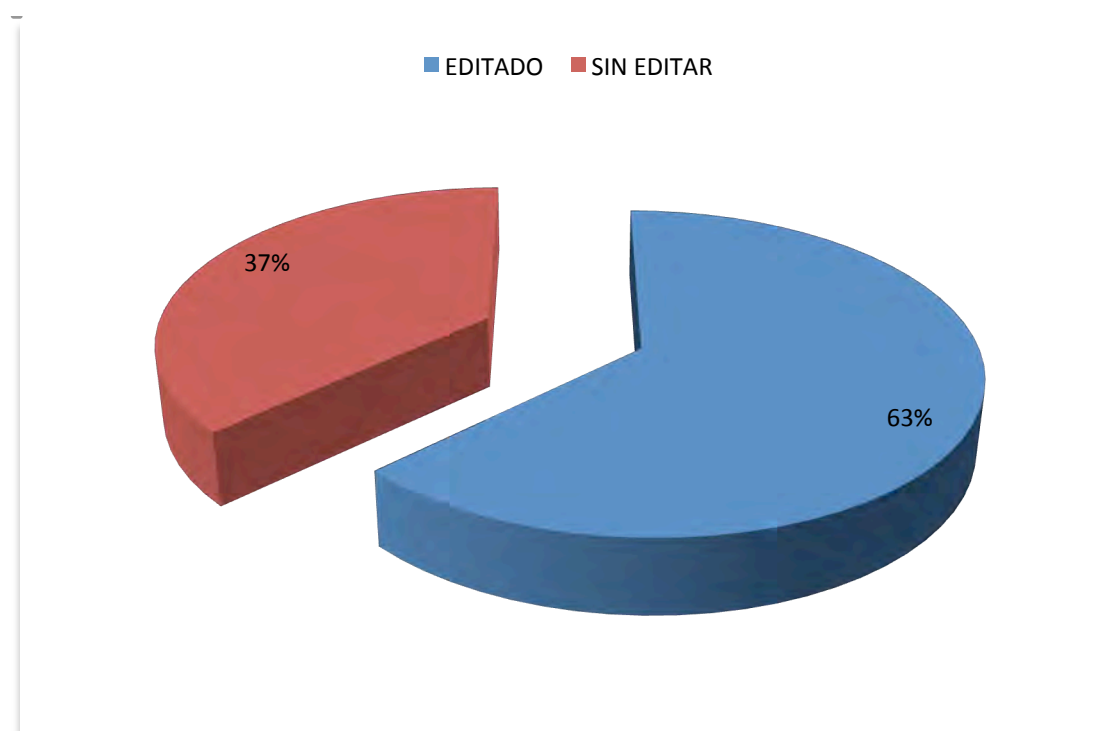
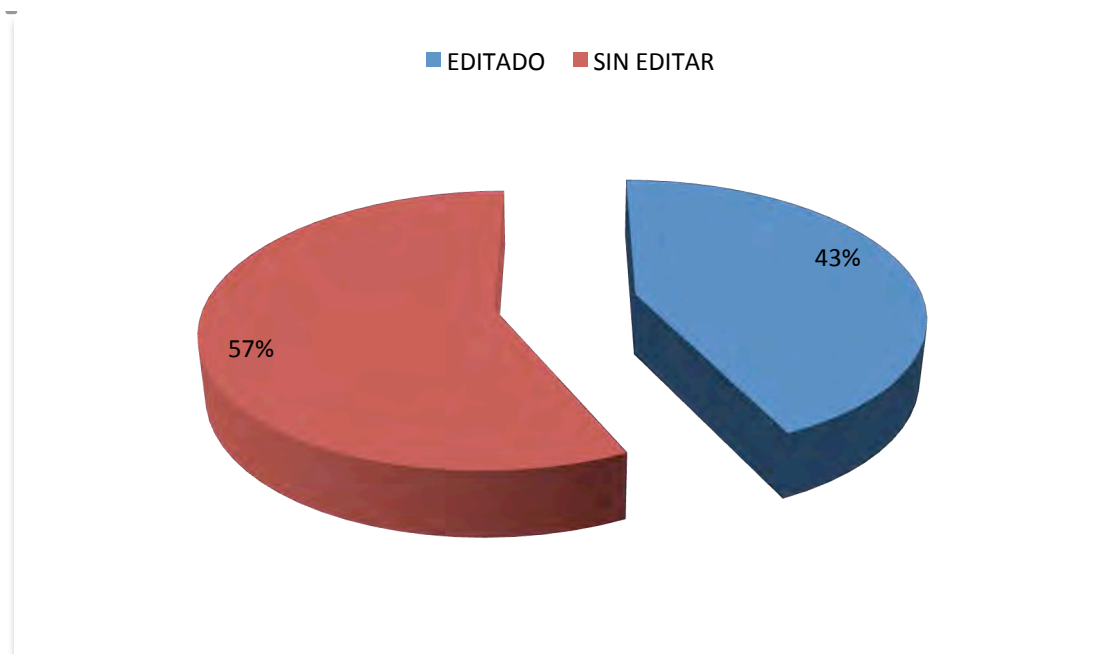


Gráfico 15. Parte superior. Edición. Elaboración propia (2010).

Gráfico 16. Parte inferior. Edición. Elaboración propia (2015).

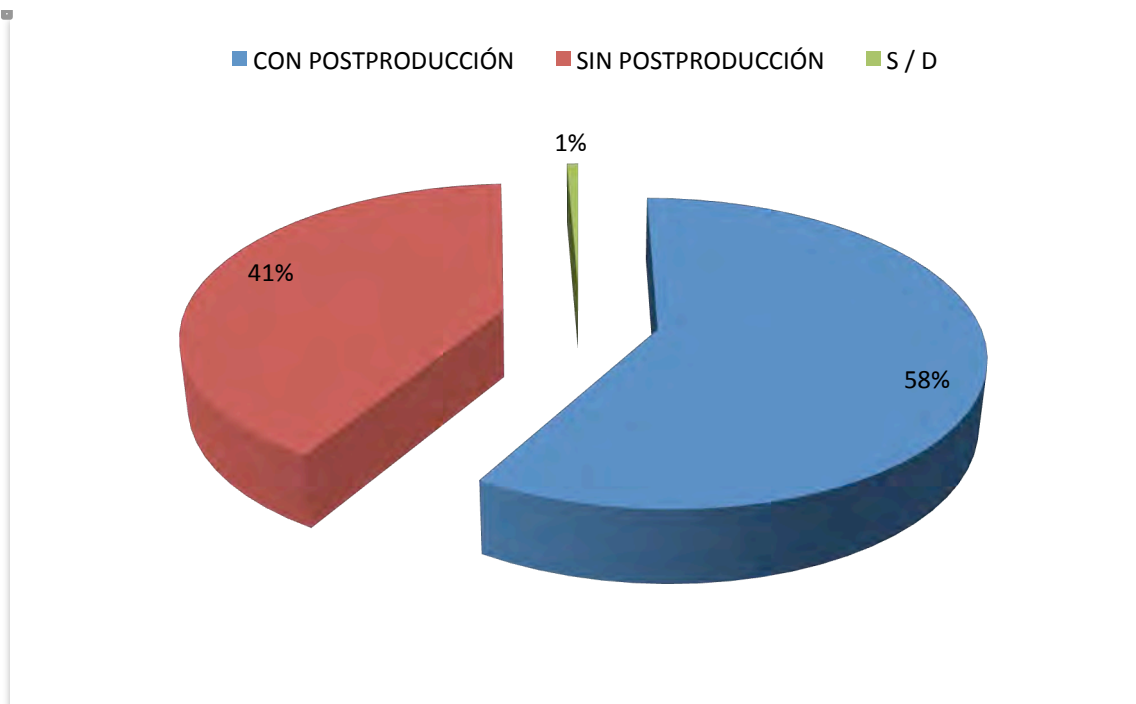
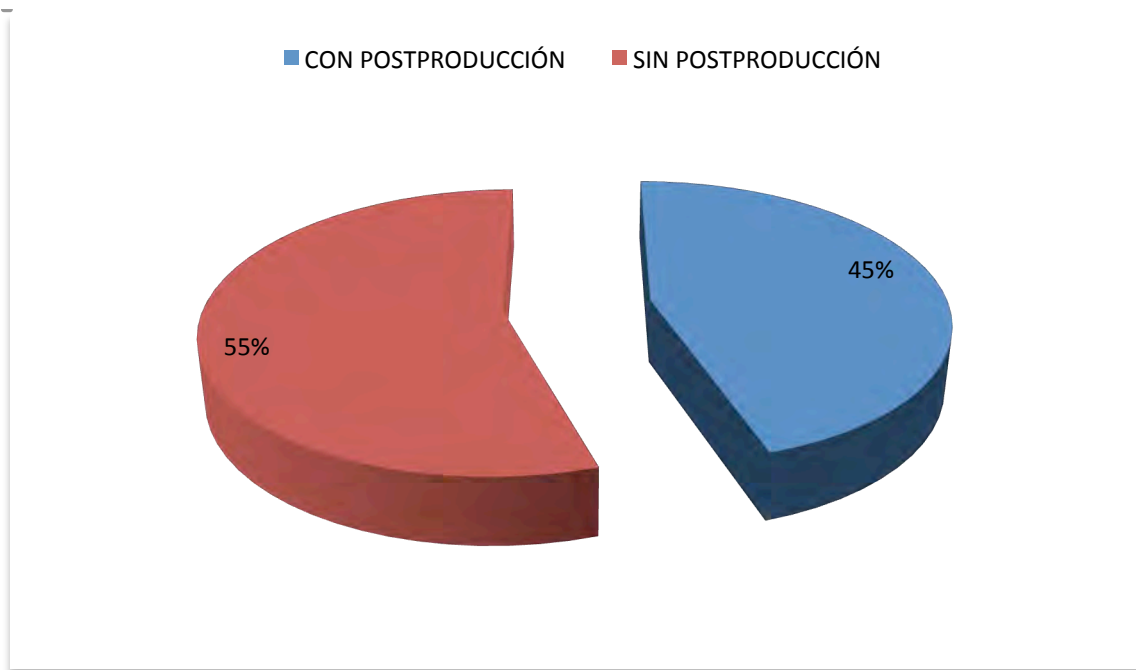


Gráfico 17. Parte superior. Edición. Elaboración propia (2010).

Gráfico 18. Parte inferior. Edición. Elaboración propia (2015).

Los datos de nuevo son elocuentes: en 2010 el 43% de los vídeos estaba editado y el 57% no, cinco años después la tendencia se ha invertido y encontramos un 63% de los vídeos editados y tan solo un 37% sin editar.

Otro de los elementos que ha aumentado desde 2010 es el dato referente a los vídeos postproducidos. Entendemos por vídeos postproducidos aquellos en los que el usuario ha añadido elementos gráficos – como rótulos, títulos, etc... -, se han introducido efectos o se ha alterado la imagen de forma evidente. Mientras que en 2010 el 45% de los vídeos había sido postproducido y en el 55% restante de la muestra no se habían encontrado elementos que indicaran postproducción, en 2015 se invierte la tendencia siendo del 58% los vídeos postproducidos y de un 41% los vídeos sin postproducir.

Los gráficos reproducidos en las páginas anteriores reflejan claramente el avance de los vídeos editados y postproducidos en los últimos cinco años. Consideramos que tal avance es la consecuencia de un proceso de aprendizaje por parte de los usuarios y que respalda los resultados que indicaban un aumento en el número de vídeos narrativos desde 2010.

4.3 Planificación

Además de la variable que identificaba si el vídeo estaba o no editado, en el presente estudio introducimos el concepto de *planificación*. Esta variable depende directamente de otras que muestran si se ha producido algún tipo de decisión creativa en el vídeo – edición, postproducción, introducción de elementos de audio extradiegéticos, etc...

En contraposición, en los vídeos no planificados, no encontramos elementos que nos permitan presuponer una intención creadora por parte del usuario. Son vídeos que se limitan a capturar lo que sucede frente a la cámara.



Imagen 56. Fotogramas: گل سه نفر ده دقیقه ده ۱۰-۱۰-۳ حماسه. Fuente: Youtube

¹⁸⁰ “گل سه نفر ده دقیقه ده ۱۰-۱۰-۳ حماسه” es un ejemplo de vídeo planificado que encontramos en la capa videográfica de Teherán.

El vídeo nos muestra la gesta deportiva del equipo Persépolis que marcó tres goles en tres minutos remontando el encuentro que disputaba. El usuario utiliza diferentes elementos para narrar este hecho. Lo primero que observamos es la inclusión de un tema de música extradiegético y de una cartela de entrada al propio vídeo. El usuario utiliza imágenes estáticas, fotografías, vídeos que parecen grabados por aficionados y señal de vídeo televisiva. Hay edición, hay efectos de transición y encontramos intertítulos que nos ayudan a entender lo que está sucediendo. Todos son elementos narrativos para construir el relato y nos hablan de una planificación a la hora de elaborar el vídeo.

Pongamos como ejemplo el uso de imágenes de la televisión. Para que el usuario pueda utilizarlas es necesario conseguir la grabación y transcodificar la señal – ya bien sea con un simple reformato (automático o no) para su inclusión en el programa de edición o con un screener. En ambos casos son indicio de que es una decisión planeada por el usuario.

Del mismo modo, podemos analizar el uso de intertítulos, y es que además de la edición, el usuario los incluye para facilitar la comprensión de lo que sucede en el vídeo. Esto supone el uso de algún tipo de software de edición y por lo tanto de nuevo nos remite a una planificación por parte del usuario.

Por el contrario detengámonos en un ejemplo de vídeo no planificado en “*Bangkok heavy rain* (シコクで豪雨)” ¹⁸¹ encontrado en la capa videográfica de Bangkok. El vídeo, de tan solo 42 segundos de duración, recoge un momento de lluvia cerca de un puerto. La sencillez y cotidianidad de lo que acontece frente a la cámara, con algunas embarcaciones realizando maniobras o la lluvia cayendo, potencia más si cabe la belleza del momento.

¹⁸⁰ Vídeo disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=GYLbsUvCMiw>. Fecha último acceso: Octubre 2015.

¹⁸¹ El vídeo está disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=labRyyFurjY>. Fecha último acceso: Octubre 2015.



Imagen 57. *Bangkok heavy rain* (シコクで豪雨). Fuente: Youtube.

No hay edición, el sonido es directo, no hay postproducción, el vídeo no está estabilizado... no hay por lo tanto ningún elemento que nos indique que hay una voluntad por parte del usuario de mediar entre la realidad y nosotros; el usuario se limita a capturar ese instante en el tiempo y compartirlo con el mundo via Youtube. Al no poder encontrar ningún elemento que denote una preparación consideramos el vídeo como no planificado.

Aunque como hemos mencionado con anterioridad en 2010 también realizamos una toma de datos teniendo en cuenta esta variable, los criterios para definirla son ligeramente diferentes y por lo tanto no vamos a establecer ningún tipo de comparación entre aquellos datos y los obtenidos en 2015.

En el gráfico 19, podemos observar el predominio de la planificación (87%) frente a la no planificación (12%) y esto de nuevo resulta particularmente indicativo para tratar de demostrar que tras una gran mayoría de los vídeos geolocalizados hay un proceso creativo – mayor o menor dependiendo del caso – por el cual el usuario trata de dar forma a su historia, a su experiencia o a lo que se cruzó por delante del objetivo de su cámara.

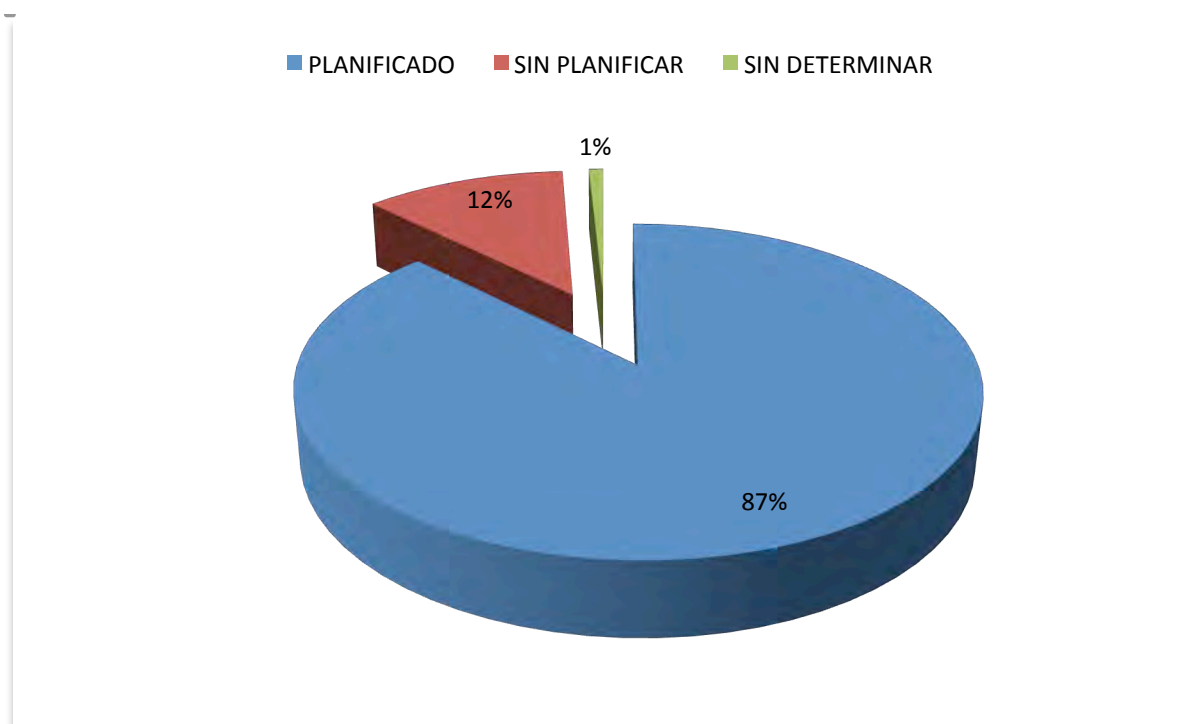


Gráfico 19. Planificación/No planificación (2015). Elaboración propia.

4.4 Taxonomía del proceso creativo: creación, captura, reformato

En el estudio previo a la preparación del presente trabajo identificamos tres patrones muy definidos en los vídeo geolocalizados en lo referente a su gradación creativa: creación, captura y reformato.

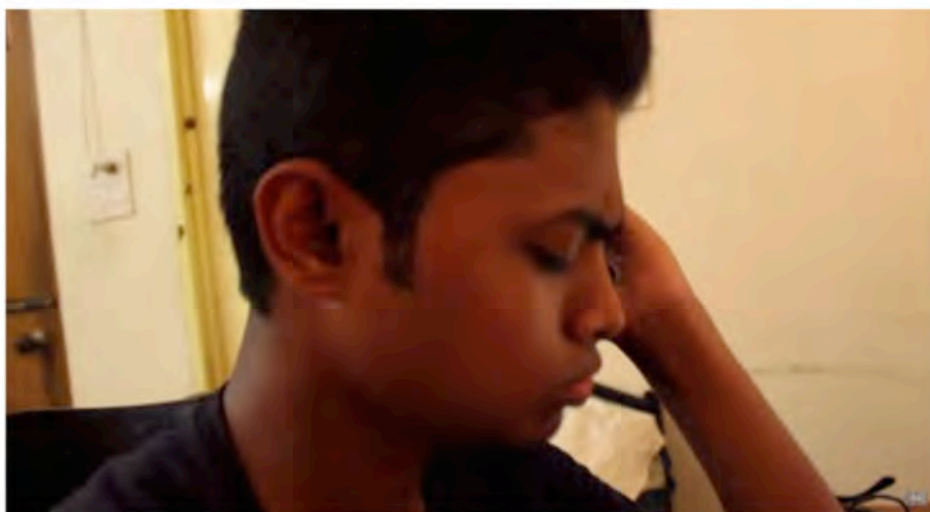
Por creación entendemos que el usuario ha tomado una serie de decisiones creativas que han dado como resultado el vídeo. No se limita a filmar lo que tiene delante del objetivo, si no que participa proactivamente en generar un registro videográfico aportando su creatividad al proceso. Esta acepción del término creación está relacionada con la categoría co-creation de la escala de interactividad de Huang, Krasna y Comtesse (2007).

Un vídeo que puede servir para ilustrar esta categoría es “Platform 14 – PERA”¹⁸² encontrado en la capa videográfica de la ciudad de Dacca. El vídeo es una suerte de cortometraje amateur realizado por un grupo de jóvenes. Todo el vídeo es un despliegue de elementos narrativos aprendidos de los mass media – cine y televisión en este caso – aunque los jóvenes incorporan elementos típicos de las piezas de vídeo online y así, tras los títulos de crédito encontramos un *call to action* grabado por los propios autores en el que se insta a los espectadores a suscribirse al canal.

Visionando la pieza es evidente que los autores han tomado una serie de decisiones creativas, partiendo de que han tenido que guionizar, seleccionar los encuadres, grabar, editar y postproducir el vídeo.

En los dos fotogramas superiores de la imagen número 58 podemos observar el uso de diferentes valores de plano – un primer plano y un plano medio – para construir el relato audiovisual. Esto supone una toma de decisiones por parte de los autores – aunque sea de forma puramente intuitiva – y por lo tanto una voluntad creativa.

¹⁸² Vídeo disponible en https://www.youtube.com/watch?v=o5_0O5ESeX0. Fecha último acceso: Octubre de 2015.



*Rejwan Islam as Rejwan
 Oshfaq Hossain Dmon as friend
 Maif Ahmed as friend
 Foysal Fahim Atik as Sir*

Imagen 58. Fotogramas: Platform 14 – PERA. Fuente: Youtube.

Por el contrario, cuando entendemos que el usuario a pesar de su condición de autor – ya que la selección del encuadre y la selección del comienzo y final de la grabación suponen la toma de una decisión selectiva de lo que se quiere grabar – no ha tomado "suficientes" decisiones creativas, encuadramos su vídeo dentro de la categoría de captura.

Sirva como ejemplo de esto el vídeo “*wonderingpango:ทะเลสีด้า*”¹⁸³ encontrado en la capa videográfica de la ciudad de Bangkok.

El vídeo es una grabación sin cortes de la cantante Pango interpretando una canción con su guitarra acústica y voz. Como mencionábamos, no hay edición y no hay postproducción, desde el punto de vista exclusivamente videográfico el usuario se ha limitado a recoger la actuación de la guitarrista y cantante de la manera más neutra posible, sin añadir información y sin intervenir – al margen del encuadre y del comienzo y fin de la grabación – apenas en el registro videográfico.

Por transcodificación entendemos que el usuario ha realizado modificaciones sobre una pieza original en la capa informática de la que hablaba Lev Manovich (2005) traduciendo la información de vídeo a otros formatos o incluso a otros medios.

“Russian Climbers Scale Shanghai Tower ;) Terrifying HD”¹⁸⁴ encontrado en la capa videográfica de Shanghai es un perfecto ejemplo de esto.

El vídeo aportado por el usuario *yogurizetoo* el 13 de Febrero de 2014 nos muestra el ascenso de dos escaladores rusos Vitaliy Raskalov and Vadim Makhorov a la Shanghai Tower. Se trata de un vídeo en apariencia editado, postproducido, al que se ha añadido música y títulos que debería incluirse dentro de la categoría de creación, sin embargo, este no es el vídeo original, se trata de una copia del mismo.

¹⁸³ Vídeo disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=QqP-DkrJH1k>. Fecha último acceso: Octubre de 2015.

¹⁸⁴ Vídeo disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=bsprdZNdVoY>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.



Imagen 59. Fotograma: *wonderingpango*:ทะเลสีดำ. Fuente: Youtube.

Imagen 60. Fotograma: Russian Climbers Scale Shanghai Tower ;) Terrifying HD. Fuente: Youtube.

El vídeo original “Shanghai Tower (650 meters)”¹⁸⁵ fue subido por el usuario ***on the roofs*** un día antes (12/02/2014) que el vídeo de ***yoguritetoo***. Este último, cita en la descripción de su vídeo la fuente original y acredita a ambos escaladores como autores y editores del vídeo.

El vídeo que estaba incluido dentro de la capa videográfica de la ciudad de Shanghai era sin embargo, la copia, no el original, por lo que tenemos que replantearnos su análisis. Comparando ambos vídeos podemos establecer que son idénticos y que efectivamente el usuario se ha limitado a descargar el archivo para volverlo a subir a su cuenta. No hay labor de edición ni de postproducción, tan solo ha realizado un proceso informático que ha reformateado el archivo informático del vídeo. Así que en nuestro análisis este vídeo pasa de ser una creación, editada, postproducida y titulada a convertirse en una transcodificación, sin editar, sin postproducción y sin titular.

El caso de “Russian Climbers Scale Shanghai Tower ;) Terrifying HD” y “Shanghai Tower (650 meters)” resulta extremadamente sencillo debido a la inclusión en la descripción del vídeo copia de la referencia al vídeo original. En otras ocasiones, el usuario que transcodifica se limita a volver a subir el archivo sin mencionar el vídeo original lo que dificulta significativamente su análisis.

Este es el caso de “Lost To Suicide | Kristina Akana”¹⁸⁶ descubierto en la ciudad de Tokio. Se trata de un vídeo de 2 minutos 23 segundos que, a modo de videoclip, mezcla un tema musical con imágenes de vídeo doméstico que documentan los primeros años de vida de Kristina Akana quien trágicamente se suicidó a los 13 años víctima del bullying en su colegio.

El inicio nos muestra a Kristina en un evento de su colegio, el montaje por medio de jump-cuts dota de ritmo a las imágenes que se van sucediendo mientras de fondo escuchamos un tema musical y sobre él unas palabras recitadas que contextualizan lo que estamos viendo: “Kristina Maria Akana. 13 years old. Lost to suicide.” Tras esto, la voz en off comienza a recitar un poema mientras las imágenes van alternando y

¹⁸⁵ Vídeo disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=gLDYtH1RH-U>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

¹⁸⁶ Vídeo disponible en: <https://youtu.be/zGR2klw5FxA> Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

podemos ver a la joven Kristina con su familia, en el colegio (imagen 61, frame superior), con su hermana, al mismo tiempo este tipo de imágenes se alterna con otras bien diferentes: poéticas, sugerentes, drámaticas y con una textura muy diferente a la del vídeo doméstico (imagen 61, frames central e inferior).

La explicación para la inclusión de estas imágenes está en la fuente común de ambas: un vídeo clip de 2002 llamado “AGAINST THE DARKNESS (Music Video) - Anna Akana”¹⁸⁷ realizado como tributo a Kristina por su hermana mayor, Anna Akana, una importante *youtuber*. Esta es la esencia de los nuevos medios: la maleabilidad de las creaciones y la facilidad para que muten y se transformen. El usuario *wakiwood* descargó el video clip, lo re-editó y volvió a subirlo a la plataforma de *video sharing*. Su montaje utiliza las imágenes del videoclip de Anna Akana, y al comienzo el poema leído por ella sobre su hermana y algunos compases de la música, pero después a partir del 0:30, reemplaza el tema musical por *Wings of Freedom* de Levi/Petra y re-edita el material del vídeo original en función de la música.

La identificación de la fuente original ha sido en este caso mucho más costosa debido a que el usuario que incluyó el vídeo en la capa cartográfica de la ciudad de Tokio no hizo ninguna referencia al material original con el que confeccionó su vídeo. Insistimos en la creencia de que pese a que haya fragmentos similares, las diferencias son también notables y se trata de una creación independiente de la original.

Al igual que en 2010 el uso de material videográfico que refleja la intimidad de los usuarios – o en este caso de otras personas que por algún motivo son importantes para ellos- es una tendencia significativa que hemos encontrado en numerosos vídeos de la presente toma de datos. Es lo que hemos venido en denominar *álbum familiar ampliado*. En este tipo de vídeos el usuario documenta su intimidad y la publica online. Del mismo modo que antes se utilizaban los álbums de fotos como apoyo a la hora de elaborar una narrativa familiar o personal, en Youtube, estos vídeos no solo trascienden el ámbito familiar sino que sirven como proyección personal y un elemento fundamental en la configuración de nuestro yo virtual.

¹⁸⁷ El vídeo está disponible en: <https://youtu.be/83PQxrRNiIE> . Fecha de último acceso: Octubre de 2015.



Imagen 61. Fotogramas: *Lost To Suicide* | Kristina Akana Fuente: Youtube.

La creación de Youtube se basa en la necesidad de compartir momentos privados. Uno de los relatos canónicos de la creación del portal de *video sharing* señala que la idea para su creación vino a consecuencia de la necesidad de compartir los vídeos de una fiesta privada. Al margen de la veracidad de esto, es cierto que con la llegada de la red social, se ha planteado el dilema de poder acceder a una serie de servicios a cambio de perder - en parte- la privacidad. Y es que en muchos de los vídeos encontrados en las capas videocartográficas de las ciudades analizadas para el presente estudio, hemos encontrado esa necesidad de documentar y compartir celebraciones, viajes, momentos privados e incluso recuerdos.

La mayoría de los vídeos que se pueden catalogar como álbums familiares ampliados no resultan tan complejos, muestra de esto es el previamente analizado “Jojo in Paris - Notre Dame”¹⁸⁸ en el que un padre y su hija compartían en Youtube su visita a París utilizando sus grabaciones durante el viaje, pero queríamos reseñar “Lost To Suicide | Kristina Akana” por que en él confluyen varios aspectos vitales para tratar de arrojar algo de luz sobre la lógica en la videocreación online.

El vídeo “Lola Beltrán -PALOMA NEGRA- , 1993”¹⁸⁹ encontrado en la capa videográfica de México Distrito Federal es otro ejemplo claro de transcodificación si bien el usuario no hace referencia a la fuente original.

Podemos suponer que el usuario Rana Arvizu ha transcodificado una grabación de un programa televisivo o de algún vídeo recopilatorio de la artista, afinar más es complicado ya que la descripción del vídeo tan solo señala que la actuación de Lola Beltrán tuvo lugar en 1993.

Pese a no poder establecer la fuente original y por lo tanto no poder comparar los vídeos, en el vídeo que nos ocupa no podemos apreciar edición ni postproducción de ningún tipo. Más allá de la selección del fragmento de la actuación, no encontramos ninguna decisión por parte del usuario que nos lleve a pensar que ha manipulado creativamente el material.

¹⁸⁸ El vídeo está disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=t9m3FGyFIVE>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

¹⁸⁹ Vídeo disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=QnAErgbzmtU>. Fecha último acceso: Octubre 2015.

Como vemos, estas categorías no son estancas y en muchas ocasiones encontramos hibridaciones en las que tan solo un análisis más minucioso puede catalogar.

Tomemos el ejemplo de “Tribute to Dr Abdul Qadeer Khan - Mohsin-e-Pakistan” encontrado en la capa videográfica de Delhi.¹⁹⁰ El usuario realiza un collage de vídeo y fotos editado con la versión orquestal del tema de Clint Mansell para la banda sonora de la película “Requiem for a Dream” (2000) de Darren Aronofsky. El usuario no es el creador de todas las imágenes, ha tenido que obtenerlas e introducirlas – transcodiéndolas – en su programa de edición para poder realizar el montaje.

En la imagen 63 vemos uno de los fotogramas de uno de los vídeos transcodificados por el usuario para la elaboración de su pieza. Observemos la marca de agua sobreimpresionada con la url de la web donde pudo descargar el vídeo. En el caso del vídeo “Tribute to Dr Abdul Qadeer Khan - Mohsin-e-Pakistan” en el análisis pesa más esta carga creativa que la transcodificación que es un mero trámite para poder realizar el vídeo.

Podemos observar en el gráfico como la mayoría de los vídeos analizados en el presente estudio (60%) pertenecen a la categoría de creación, como un porcentaje significativo (33%) pertenecen a la categoría de captura y tan solo un 7% a la categoría de transcodificación.

En el estudio de 2010 las categorías eran parcialmente diferentes: creación, variación y captura. Si bien creación y captura se corresponden con las variables del presente estudio¹⁹¹ entre variación y transcodificación hay diferencias notables; de hecho muchos de los vídeos incluidos dentro de la categoría variación de 2010 estarían recogidos dentro de la variable creación en 2015.¹⁹²

¹⁹⁰ Vídeo disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=BPrZoE6j5OY>. Fecha último acceso: Octubre 2015.

¹⁹¹ Tanto en 2010 como en 2015 los vídeos recogidos dentro de la categoría de captura son vídeos en los que no se aprecia la participación de un creador más allá de realizar el encuadre y marcar el comienzo y fin de la grabación; estos son los mismos parámetros que los utilizados en 2015.

¹⁹² Por esto mismo y por no poder establecer con precisión el porcentaje de vídeos que englobaría la categoría actual de creación con los datos de 2010, no centramos el análisis en la discusión de los mismos.

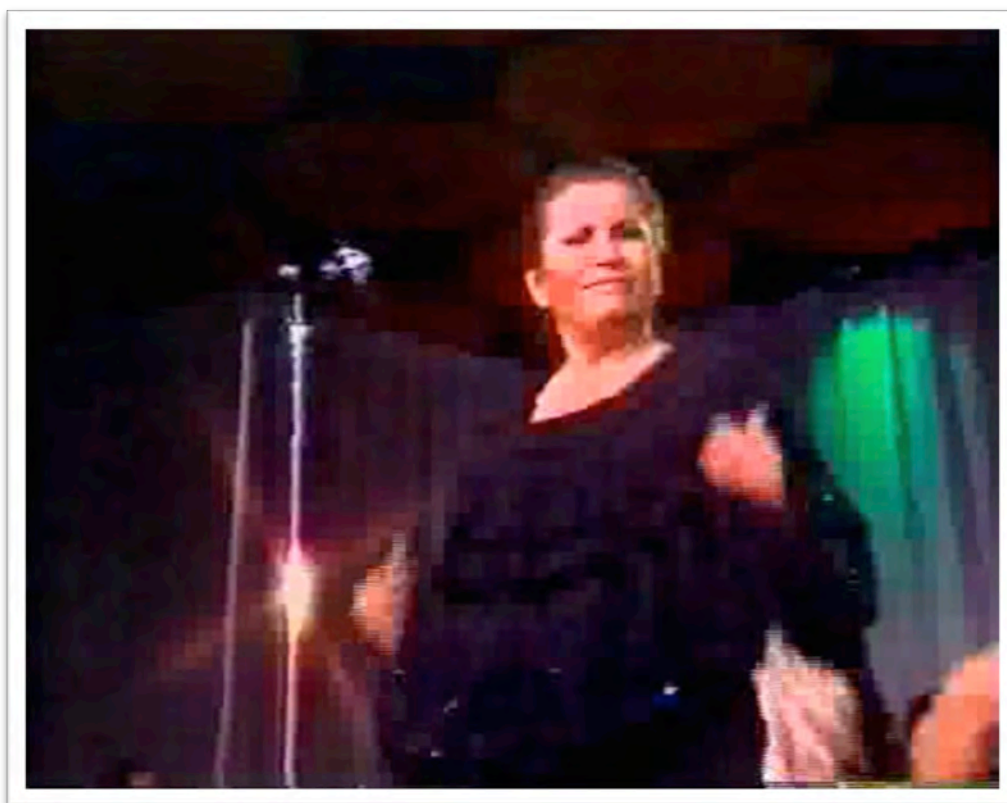


Imagen 62. Fotograma: Lola Beltrán -PALOMA NEGRA- , 1993. Fuente: Youtube.
 Imagen 63. Fotograma: *Tribute to Dr Abdul Qadeer Khan - Mohsin-e-Pakistan*. Fuente: Youtube.

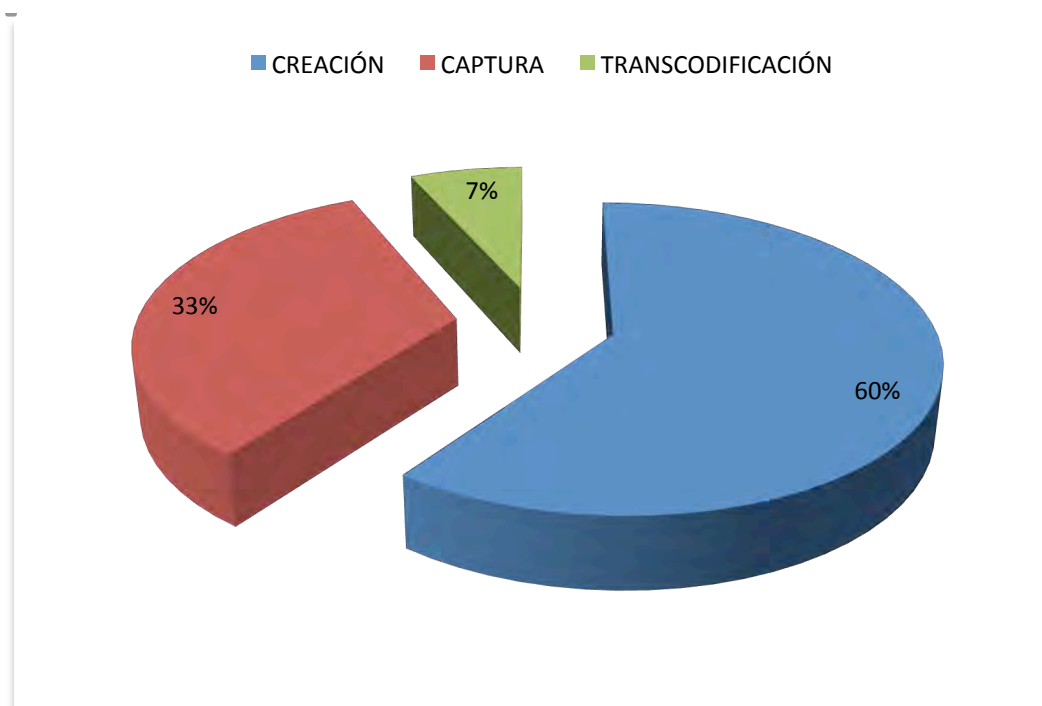
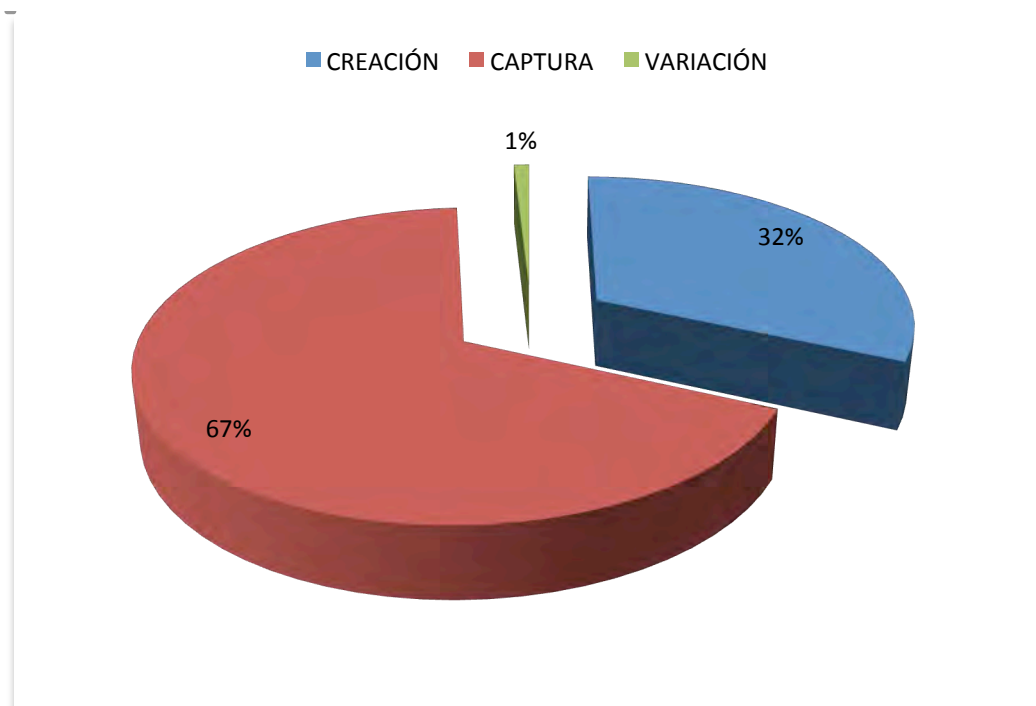


Gráfico 20. Creación / Variación / Captura (2010). Elaboración propia.
 Gráfico 21. Creación/Captura/Transcodificación (2015). Elaboración propia.

La comparación entre los porcentajes de vídeos en la categoría captura entre 2010 (un 67%) y 2015 (un 33%) es significativo. En un lapso de cinco años se ha reducido a la mitad el porcentaje del número de vídeos en los que no se aprecia el aporte de un creador. De nuevo estos resultados son coherentes con la evolución vista con anterioridad en las categorías que hacían referencia a la edición o la planificación de los vídeos.

Estamos asistiendo a la transición entre dos tipos muy diferentes de usuarios, el de 2010, que mayoritariamente capturaba, que mayoritariamente no editaba los vídeos y que mayoritariamente no narraba sino que describía y el de 2015 que mayoritariamente crea, edita y narra.

4.4.1 Patrones y estrategias creativas

Tan pronto como comenzamos a cruzar los datos obtenidos mediante el análisis de los vídeos contenidos en las capas videográficas de la ciudades podemos observar patrones claros en las estrategias de videocreación.

Un 60% de los vídeos analizados han sido planificados y sus usuarios han realizado aportes creativos significativos. Esto implica que un porcentaje importante de los usuarios han trascendido la captura y están desarrollando piezas narrativas utilizando las herramientas a su alcance y sus conocimientos acerca del audiovisual.

Un 21% de los vídeos analizados han sido también planificados pero sus usuarios se han limitado a capturar lo que sucedía ante su objetivo. Esto significa que pese a que no se ha desarrollado una narración, el usuario se ha preocupado en elaborar un plan para realizar el vídeo y que el resultado final del mismo no es totalmente azaroso. Esta preparación es en nuestra opinión, un paso previo la preocupación por el desarrollo narrativo de las piezas y el uso de estrategias creativas como la edición.

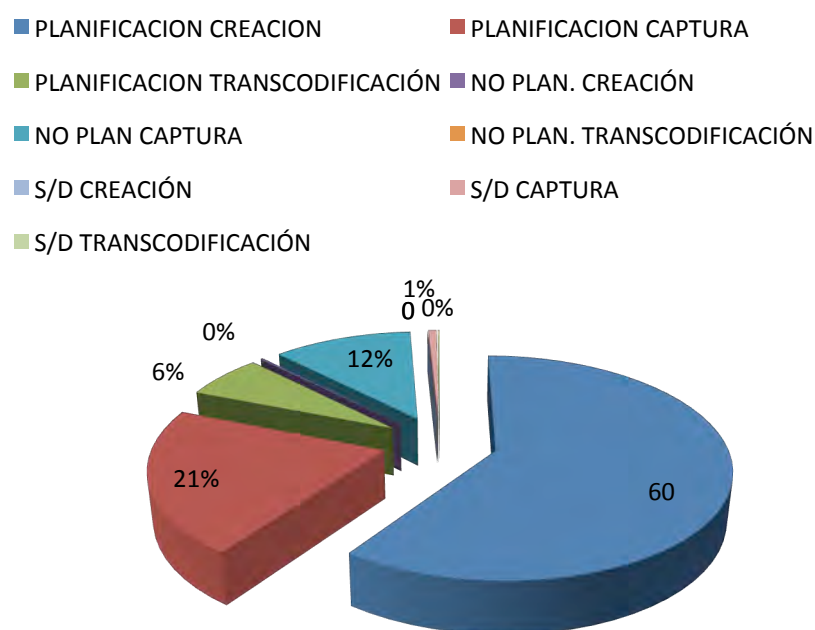


Gráfico 22. Patrones y estrategias creativas (2015). Elaboración propia.

Un 12% de los vídeos analizados son piezas sin planificar en los que sus usuarios no han realizado aportes creativos significativos. Esto supone que en tan solo un reducido porcentaje de la muestra analizada no hemos encontrado ni una voluntad narrativa ni una preocupación por controlar o afectar el vídeo final. Son piezas resultado del momento y del azar en el que el usuario ha jugado un papel creativo nulo.

En el 7% restante encontramos un 6% en vídeos planificados y transcodificados y un 1% de las categorías con menor representación.

Al igual que en el estudio realizado en 2010, en el análisis de los 600 vídeos hemos podido encontrar algunos patrones en el modo de creación y una cierta tendencia hacia unos temas en concreto - estas categorías no son excluyentes y reflejan diferentes aspectos de la creación de los vídeos que en muchas ocasiones se complementan.

Documentación

Uno de los rasgos comunes a muchos de los vídeos encontrados en el presente estudio es la necesidad por parte del usuario de documentar un acontecimiento. En algunos casos se trata de un evento público relevante para un grupo de personas y en ocasiones esa relevancia se circunscribe a un ámbito privado, pese a que el vídeo sea público y sea totalmente accesible.

El vídeo “2014 全少 まひろ決勝 Mahiro Final @ All Japan”¹⁹³ es un ejemplo de vídeo documental y en él, el usuario *tsuruhimeja* captura con su cámara una demostración de karate. El vídeo de algo más de seis minutos de duración, sin editar ni postproducir y con sonido directo, se centra en recoger lo acontecido durante un fragmento de la demostración de artes marciales. Como podemos observar en la imagen 64 (frame superior), el usuario, cámara en mano y desde la grada de las instalaciones deportivas donde tiene lugar el evento, va utilizando el zoom de su cámara mostrándonos aquello que considera de interés pasando de planos generales del lugar donde tuvo lugar el evento a planos más concretos de algunos de sus participantes.

Estos documentalistas en ocasiones se limitan a realizar esta tarea una sola vez, sin embargo, es común que en sus cuentas encontremos numerosos vídeos con la misma temática. Este es el caso de *tsuruhimeja* en cuya cuenta de Youtube encontramos alrededor de otros 500 vídeos en los que documenta competiciones, demostraciones y sesiones de entrenamiento de artes marciales. El propio usuario comenta en la descripción de su canal la labor que realiza.

*I upload videos photographed at karate championships. Some of alive sound is deleted in music, because idle talk has been recorded. It may be unpleasant, but please forgive it.*¹⁹⁴

¹⁹³ Vídeo disponible en https://youtu.be/_CUTKs8AZwI. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

¹⁹⁴ “Subo vídeos grabados en competiciones de karate. Parte del sonido directo está borrado con música porque se graban conversaciones. Puede ser molesto, pero por favor discúlpenlo.”
Texto disponible en: <https://www.youtube.com/user/tsuruhimeja/about>. Fecha último acceso: Octubre de 2015.
Traducción propia.

Dentro de estos vídeos con afán documental encontramos los álbums familiares ampliados. Ya hemos hablado con anterioridad de esta tipología de vídeo. La detectamos por primera vez en el estudio de 2010 y en 2015 sigue teniendo plena vigencia encontrándola en la capa videográfica de muchas de las ciudades analizadas. Estos vídeos son herederos del álbum fotográfico familiar tradicional y comparte alguna de sus funciones – como la de dotar de narratividad momentos específicos y ser un apoyo en este caso audiovisual durante su relato – pero su sentido ha cambiado radicalmente al inscribirse fuera del ámbito familiar y privado. Hemos reseñado anteriormente dos vídeos que pueden inscribirse dentro de esta categoría de álbum familiar ampliado son *Lost To Suicide* | *Kristina Akana* y *Jojo in Paris - Notre Dame*.

Periplos videográficos

Han sido uno de los descubrimientos más fascinantes desde el comienzo de nuestro acercamiento al fenómeno videocartográfico. Vídeos que nos llevan desde el punto A al punto B, en todos los medios de transporte posible: tren, avión, coche... En ocasiones el autor se vale de la voz off, de subtítulos o de intertítulos para ayudarse en la descripción del recorrido, en otras, el vídeo es neutro y se limita a capturar en trayecto – a veces cotidiano y otras único.

Dentro de esta categoría encontraríamos los vídeos de viaje, en los que el o los usuarios nos permiten acompañarles en una visita turística a alguna ciudad del mundo. En algunas ocasiones el vídeo se centra en una exposición de los monumentos más destacados, en otras de las vivencias personales que se producen en el contexto de la visita y en otras en una mezcla de ambas.

En el vídeo “My Flight to India”¹⁹⁵ el usuario Hoosier Tim's Travel Videos nos invita a acompañarle en su viaje desde Chicago hasta Delhi. El vídeo casi diecisiete minutos de duración es un detallado resumen del trayecto en el que podemos observar diferentes

¹⁹⁵ Vídeo disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=P_9Ohpbwhgw. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

partes de la aeronave, el aeropuerto O'hare en Chicago e Indira Gandhi en Delhi, así como una selección de diferentes momentos durante el vuelo – incluyendo impresionantes imágenes de la cordillera del Himalaya. Como podemos ver en la imagen 64 (frame central) el autor se vale de rotulos y cartelas para explicar los diferentes momentos del viaje y contextualizarlos dentro del trayecto.

En palabras del propio autor:

*“My videos are usually long virtual videos from my travels around the world. I provide very little personal commentary and let the images speak for themselves. When ever possible I use the original natural sounds with very little if any background music. The only speaking is that of the local guides when available.”*¹⁹⁶

Otro vídeo relevante en relación con estos periplos videográficos es “SÃO PAULO PELO AR (praça ao mercado)”¹⁹⁷. El vídeo de dos minutos sirve al usuario *dosbrasileiros dantas* para ofrecernos un recorrido aéreo por algunos puntos significativos de la ciudad de Sao Paulo. Grabado desde un helicóptero o drone, el vídeo nos permite tener un punto de vista excepcional de la ciudad y de algunas de sus vías principales. Como podemos ver en la imagen 64 (frame inferior) el usuario ha añadido además rotulos señalando los nombres de las calles y plazas para facilitar su identificación. Este interés por deletrear el paisaje urbano de la ciudad tiene eco en el perfil de Youtube de *dosbrasileiros dantas*. Es allí donde expone que sus vídeos aéreos pretenden ampliar la cultura urbana de los espectadores de los mismos.¹⁹⁸

¹⁹⁶ “Mis vídeos son normalmente largos vídeos virtuales de mis viajes alrededor del mundo. No hago el sonido ambiente natural con muy poca o ninguna música de fondo. Las únicas palabras habladas son aquellas de los guías locales cuando hay disponibles.” El texto puede encontrarse en la descripción del vídeo Hoosier Tim's Travels disponible en <https://youtu.be/XuUhfALomNo>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015. Traducción propia.

¹⁹⁷ Vídeo disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=HbLNIEM4AVU>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

¹⁹⁸ “NOSSOS VÍDEOS AÉREOS SÃO APENAS VÔOS PANORÂMICOS ESPECIAIS, CUJO OBJETIVO É AMPLIAR SUA CULTURA URBANA.” Mayúsculas en en original. Disponible en: <https://www.youtube.com/user/dosbrasileiros/about>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.



Imagen 64. Fotogramas: Documentación-Periplo. Fuente: Youtube.



Imagen 65. Fotogramas: Vlog/Fotomontaje/Transcodificación. Fuente: Youtube.

Vlogs

Su realización ha ido haciéndose más compleja siendo uno de los claros ejemplos de cómo el usuario ha ido evolucionando desde la creación de Youtube hasta la actualidad. Desde aquellos vídeos en los que una persona mirando a cámara, desde la intimidad de su habitación, con una edición sencilla - a base de *jump cuts* - reflexionaba sobre diferentes aspectos de la vida hasta los *vloggers* de la actualidad que utilizan una edición más cuidada, con una preocupación por la realización, con elementos de postproducción y con la capacidad de grabarse en cualquier lugar.

Dentro de esta categoría encontramos los vídeos desarrollados por gamers. Los incluimos en esta categoría ya que en la mayoría de los casos se trata de vídeos periódicos en los que además del contenido proveniente de los juegos en sí, la imagen del usuario – que refleja sus reacciones frente a lo acontecido en la partida – es tanto o más importante.

Sirva como ejemplo el vídeo “[+18] Cat Mario - Gameplay Com FaceCam” encontrado en la capa videográfica de la ciudad de Rio de Janeiro. En él, el usuario CaveiraGames realiza un game play con el popular juego Cat Mario, famoso por su extrema dificultad. Además de grabar el videojuego, el usuario incluye un primer plano suyo – gracias a la aplicación FaceCam- para que los espectadores puedan ver sus expresiones a medida que avanza la partida. Observemos en la imagen 65 (frame superior) como se configura visualmente el vídeo con la captura del videojuego en el fondo y en primer termino en la esquina superior derecha en un recuadro, la captura de FaceCam. Con la excusa del game play que resultaría un tutorial para saber como jugar a Cat Mario, el usuario, con su performance frente a la cámara, está en realidad está ofreciendo una actuación cómica a las personas que le están visionando.

Fanmade

Las web social ha supuesto un acercamiento significativo entre los fans y los artistas. La comunicación entre ambos se ha equilibrado notablemente y en la actualidad el fan tiene a su disposición una plataforma con un alcance sin precedentes. La facilidad de acceso al material profesional y personal de los artistas unido a la lógica de la gramática de lo digital que permite la maleabilidad del mismo, permite que los fans puedan elaborar variaciones o piezas completamente originales y compartirlas con el mundo.

Dentro de esta categoría podemos encontrar las versiones o covers que muchos músicos amateur realizan de sus temas favoritos. El uso de folcsonmías que en ocasiones son demandadas masivamente por los fans supone un acceso inmediato a un público internacional potencialmente interesado en el vídeo.

Fotomontaje

Se trata de una de las estrategias creativas recurrentes por parte de numerosos autores. A partir de elementos fotográficos y en muchas ocasiones con la ayuda de música, elaboran un sencillo montaje a modo de pase de diapositivas. En ocasiones, las imágenes contienen la letra de la canción utilizada creando sencillos videoclips.

Encontramos un ejemplo de esto en el vídeo "The Killers - A white Demon love song - sub. español"¹⁹⁹ encontrado en la capa videográfica de México DF. El vídeo es un fotomontaje de imágenes extraídas o relacionadas con la saga de películas Crepúsculo. Las fuentes de las imágenes son múltiples y en diferentes formatos, pasando desde los carteles de la película, imágenes del rodaje, frames de la saga o como en el caso de la imagen 65 (frame central) reproducida en el presente estudio, una fotografía relacionada con el tema de la saga: una enorme luna. El vídeo se ha editado con el tema musical de The Killers y además se ha añadido la letra de la

¹⁹⁹ Vídeo disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=dC8vvrWKtcM>. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

canción traducida al español sincronizada con la música. Al final del vídeo, en un gesto muy común entre los youtubers, ha incluido un pequeño scroll de texto a modo de títulos de crédito con un mensaje personal donde se puede leer: “Espero y lo hayas disfrutado. AMO ESTA CANCIÓN.”

Transcodificación

De nuevo respondiendo a la lógica de los nuevos medios, es común encontrar vídeos en los que el usuario utiliza material audiovisual ajeno (televisivo, cinematográfico, fotográfico, videográfico...) y lo re-utiliza en su propia pieza.

En ocasiones esta transcodificación va acompañada de una labor creativa de remontaje como en el caso del vídeo comentado anteriormente “Lost To Suicide | Kristina Akana” donde el autor trata de ofrecer un punto de vista diferente de la obra de referencia. En otros casos la transcodificación es total sin que medie ninguna decisión creativa como en el caso, también mencionado con anterioridad de “Russian Climbers Scale Shanghai Tower ;) Terrifying HD”, y aun en otras ocasiones, la aportación del usuario es mínima y se reduce a incluir su firma o algún detalle que considera complementa el vídeo como es el caso de “The Real Sopranos”.²⁰⁰

Tal y como expone Violet DiMarco en la propia descripción del vídeo, la pieza es un re-cut del documental de 2006 dirigido por Thomas Viner, El usuario se ha limitado a añadir una cartela inicial: “Ultra Violet Media” y una pequeña animación al final – que podemos observar en la imagen número 65 (frame inferior).

²⁰⁰ “After a series of message exchanges, I came across this documentary and decided to do some minor edits and share it. It features the inspiration behind the Sopranos Television show. It features "The DeCavalcante crime family" as documental y decidí hacer unos pequeños retoque en la edición y compartirlo. Trata acerca de la inspiración tras la serie de televisión “Los Soprano”. Presenta a “la familia del crimen DeCavalcante” como se les etiqueta. Lo encontré suficientemente interesante como para compartirlo (...)” Texto disponible en la descripción del vídeo. Traducción propia.

Es destacable que el usuario incluya el siguiente descargo de responsabilidad en la misma descripción del vídeo:

*“ NOTICE: Fair Use Copyright Law This video may contain copyrighted material, the use of which has not always been specifically authorized by the copyright owner. We are making such material available in our efforts to advance understanding of environmental, political, human rights, economic, scientific, and social justice issues etc. We know that our use of any such copyrighted material constitutes a 'fair use' as provided for in section 107 of the US Copyright Law. In accordance with Title 17 U.S.C. Section 107, the material on this video is distributed without profit to those who have expressed a prior interest in receiving the included information for research and educational purposes.”*²⁰¹

²⁰¹ “ AVISO: Ley de Uso Justo de Copyright: Este vídeo puede contener material con derecho, el uso de los mismos no ha sido específico autorizado por parte del dueño del copyright. Estamos haciendo este material disponible en nuestros esfuerzos para avanzar en la comprensión de cuestiones medioambientales, políticas, de derechos humanos,

un “uso justo” como se otorga en la sección 107 de la Ley de Copyright de los Estados Unidos. De acuerdo con el Título 17 U.S.C. Sección 107, el material de este vídeo está siendo distribuido sin ánimo de lucro a aquellos que han propia.

5. CONCLUSIONES

5.1 VALIDEZ DE LAS HIPÓTESIS

5.1.1 Complejidad narrativa

Durante todo esta investigación hemos tratado de exponer cómo los cambios producidos en la tecnología guardaban paralelismo con anteriores evoluciones culturales ya documentadas. El caso paradigmático al que hemos recurrido con frecuencia es el del nacimiento del vídeo arte donde varios factores determinantes que convergieron supusieron el comienzo de una nueva disciplina artística: mayor acceso a la tecnología, portabilidad, flexibilidad, rapidez y asequibilidad. Estas mismas características elevadas a la enésima potencia se llevan dando en los últimos diez años con la confluencia de Internet, lo digital y los nuevos dispositivos digitales.

Los resultados del estudio de 2010 mostraban todavía una etapa inicial del proceso, la mayoría de los vídeos analizados eran capturas en las que el autor intervenía de manera muy limitada. No se observaba una voluntad de narrar en muchos de los vídeos más allá de la intención de preservar un instante en el tiempo.

En 2015, la tendencia se ha invertido y la mayoría de los vídeos utilizan recursos propios de la realización audiovisual. El usuario ha evolucionado de un mero captador de sucesos o acontecimientos a un narrador de sus propias historias que emplea diferentes estrategias para llevar a cabo el proceso de representación de las ciudades que habita o transita.

Hemos tenido la fortuna de documentar estas estrategias creativas: el uso de la edición, el uso de intertítulos, las voces en off, interpelaciones directas a cámara...; estrategias en muchos casos heredadas de los viejos medios y en otros casos adaptadas al nuevo medio por los mismos usuarios.

Consideramos que los datos obtenidos tras el análisis de la capa videográfica de las 30 aglomeraciones urbanas más pobladas del planeta y de los 600 vídeos en los que estas están representadas, indican que se está produciendo una transición de la captura a la narración, del usuario-observador al usuario-creador y que en definitiva estamos asistiendo al comienzo de un nuevo capítulo en la historia de la creación audiovisual.

5.1.2 Un nuevo modelo de autoría

Defendíamos, al comienzo de la investigación, la necesidad de establecer un nuevo modelo de autoría que tuviera en cuenta los cambios que la revolución tecnológica ha producido en la cultura. Caracterizábamos este nuevo concepto de autoría como colectiva, social, emergente y desmitificada.

Mediante la presente investigación, hemos podido observar el carácter colectivo del nuevo modelo de autoría en tanto en cuanto hemos establecido que los vídeo geolocalizados pueden ser considerado como una manifestación artística y hemos determinado que las aportaciones a la capa del vídeo han sido realizadas por diferentes personas. Del mismo modo, aunque es posible considerar los vídeos de

forma independiente, no es menos cierto que es cuando los tenemos en cuenta como parte de un conjunto, cuando adquieren una mayor dimensión expresiva.

El nuevo modelo de autoría también estaba caracterizado como social. Hemos observado en el análisis de los vídeos la interrelación entre ellos: los prestamos y apropiaciones de material, la intertextualidad entre muchos de ellos, las relaciones de los propios usuarios mediante el uso de la interfaz de las plataformas contenedoras de estos vídeos geolocalizados. Lo social es estas creaciones forma parte del impulso creativo, lo hemos observado enunciado de forma directa por los propios usuarios:

“ Blogging/Video Blogging provides me with an opportunity to share my thoughts & passion. I don't know whether people read, notice, and take action, or whatever; but it makes me happy that I'd something to share and I've shared it with the world.

An idea should never be kept in isolation, it should be allowed to float freely, and take various forms, until one of them converts from an intangible thought to a tangible reality, which in some way improves our life. :-) ” ²⁰²

*“This youtube video channel is created to upload and share videos of our beautiful Bangladesh. For you, the ones living away from home. I hope to share special moments, seasons, events and sites of Bangladesh with you through this channel.”*²⁰³

²⁰² “ Blogging/Vídeo Blogging me ofrece la oportunidad de compartir mis pensamientos y mis pasiones. No se si la gente me lee, si se da cuenta de lo que hago si les hace actuar o lo que sea; pero me hace sentir feliz hacer algo para

libremente y tomar varias formas hasta que una de ellas la convierta de un pensamiento intangible a una realidad tangible que de alguna manera mejore nuestra vida :-). ”

Del usuario: Trains Unlimited !!! Traducción propia. Url: <https://www.youtube.com/user/Sameer7678/about> Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

²⁰³ “Este canal de vídeo de Youtube ha sido creado para subir y compartir vídeos de nuestra bella Bangladesh. Para vosotros, los que vivís lejos de casa. Espero compartir con vosotros momentos especiales, las estaciones, los eventos y lugares de Bagladesh a través de este canal.” Del usuario: probashi cannal. Url: https://www.youtube.com/channel/UCQ0FrA30xo3nK_AYmHWkcqg/about. Traducción propia. Fecha de último acceso: Octubre de 2015.

Del mismo modo hablábamos de autoría emergente y es que la creación de vídeos que se incluyen en el mapa no responde a una figura de autoridad o siquiera de ordenación. Las contribuciones no se rigen por ninguna ley externa al individuo sino que se articulan alrededor de las plataformas online de manera espontánea.

La última característica del nuevo modelo de autoría es que se trata de una autoría demitificada. Eso supone que no pertenece al modelo original y que no responde a la creencia en una habilidad especial de los creadores, ni a la inspiración, ni ninguno de los componentes mitológicos asociados a la creación artística. Hemos comprobado que la necesidad de crear viene determinada en gran medida por la necesidad de captar aquello que interesa o aquello que queremos compartir. Del mismo modo, hemos comprobado como autores amateurs son capaces de llevar a cabo obras que podrían ser consideradas artísticas y que, teniendo en cuenta el total de los vídeos, englobándolos dentro de las interfaces de Google Maps, Youtube Videos Near Me o Youtube, pueden ser consideradas como masivas vídeo instalaciones.

5.1.3 Procesos colaborativos y patrones

En el proceso de análisis hemos podido observar algunos de los patrones que rigen la vídeo creación emergente en el ámbito de la videocartografía.

Partamos de la identificación de dos tendencias mayoritarias:

- Un 60% de los vídeos analizados han sido planificados y sus usuarios han realizado aportes creativos significativos: editándolos, añadiendo música o subtítulos, comentándolos en off...
- Un 33% de los vídeos analizados son capturas de la realidad – planificadas y no planificadas – pero en las que el usuario no ha tomado ninguna decisión creativa más allá del encuadre y de la duración del clip.

Se han observado además patrones que se repiten en diferentes ciudades y que es necesario comentar brevemente.

Los vídeos tomados desde transportes de todo tipo nos remiten a la fascinación de compartir el punto de vista privilegiado en ocasiones y en otras cotidiano. Es privilegiado cuando el videocreador graba desde un avión el aterrizaje en la ciudad, o cuando es el propio piloto cuando comparte su visión con el resto del mundo. Es cotidiano cuando los creadores recorren los trayectos diarios e inmortalizan el trayecto desde sus coches o motos. En los vídeos de trayectos, el videocreador casi nunca aparecen, no se les ve maniobrando el coche, quizás por que el interés este en conseguir la ilusión de que somos nosotros – los espectadores – los que fuéramos conduciendo. De ahí llamar la atención sobre la intencionalidad o necesidad, quizás inconsciente de provocar empatía o cuanto menos identificación, ofreciendo el recorrido cotidiano vivido como lo hace el creador a diario, compartiendo las vistas privilegiadas sin poner impedimentos en el campo de visión. Del mismo modo, vivimos en un mundo sin apenas tiempo para la contemplación, parece que los únicos momentos en los que de verdad miramos es cuando estamos en camino, y de esa mirada nace la necesidad de compartir y por tanto de crear. Son los modernos marineros griegos que van capturando retazos de su realidad y al compartirla aportan al mapa común de todos.

En la misma línea encontramos vídeos en los que se nos ofrecen recorridos guiados por las ciudades. En algunos casos la excusa es gastronómica, en otras cultural pero en todas hay un anfitrión que nos guía por las calles de la ciudad en unos recorridos en muchas ocasiones más cotidianos que turísticos. Son ventanas abiertas a la ciudad real, más allá de lo simbólico del mapa.

Otro de los motivos repetido en diferentes ciudades son la captación de celebraciones colectivas. Muchas sin duda procedentes de tradiciones rituales ahora configuradas como festividades populares contemporáneas. Los espectáculos de fuegos artificiales, las multitudes que celebran y en general, los momentos de comunión de las masas, que se agrupan en torno a un motivo común. Son alicientes para esta pasión creadora, lo ritual y lo visual a partes iguales, influyéndose mutuamente. En el otro extremo, las

manifestaciones en contra de los regimenes o de la leyes y los disturbios. Siempre compartiendo el punto de vista del participante en el evento, siempre con una subjetividad inherente que fomenta la identificación y la posibilidad de considerarlas como una alternativa a los reportajes televisivos.

Los momentos performáticos individuales tienen de igual modo su lugar en prácticamente todas las ciudades. Las actuaciones, los conciertos, los monólogos a cámara se repiten, mudando escenario y voz, pero repitiendo historias anónimas.

Los álbumes familiares ampliados que recogen los acontecimientos que configuran la historia de la familia, de las amistades. La necesidad de pertenencia a un grupo y de expresarlo de forma abierta.

5.2 APORTACIONES

El presente estudio ha pretendido aportar, en la medida de sus posibilidades, una primera visión en profundidad del fenómeno videocartográfico y del mismo modo establecer una tipología de vídeos y de estrategias de creación audiovisual emergente.

Creemos que una de sus principales virtudes es la de tender puentes entre diferentes disciplinas y tratar de entender el fenómeno desde varios puntos de vista. Consideramos que haber enfocado de otra manera la investigación hubiera sido contraproducente debido al carácter multimedia y heterogeneo del objeto de estudio.

Consideramos que los resultados del análisis de los datos de 2010 y 2015 es especialmente revelador en tanto en cuanto muestra con claridad una tendencia en los vídeos geolocalizados que puede ser la base para un estudio en profundidad del vídeo amateur en Internet.

La taxonomía propuesta para el análisis videocartográfico, pese a ser un primer prototipo, puede ayudar a otros investigadores en sus propias investigaciones de vídeo. Del mismo modo, el acercamiento a la representación de las ciudades y a las estrategias de autores amateur pueden ser transvasadas a otros ámbito y seguir siendo de utilidad.

Por otro lado, considero que el presente trabajo ha avanzado un nuevo modelo de autoría y de las dinámicas de interactividad y narratividad que puede ser de utilidad para otros investigadores que estén analizando la creatividad en el contexto de la web social.

5.3 BREVE ANÁLISIS CRÍTICO

Muchos han sido los cambios en este campo de estudio desde que fijaré la mirada en el hacia el 2008. La evolución de Internet desde entonces y los virajes de las grandes empresas que marcan la historia de nuestros días como Google o Youtube han afectado profundamente la cultura.

Algunas de las ideas más optimistas de mis primeros trabajos de investigación en los que apostaba sin reservas por una ruptura del monopolio de la representación de las ciudades se han visto refrendadas por el discurrir de los acontecimientos y pese a que sigo manteniendo que es un proceso en curso – el de esta sustitución de grandes referentes elaborados por una minoría por un nuevo modelo de representación emergente – la velocidad a la que se está dando el proceso y el cambio de signo en alguno de los agentes que debían colaborar para traer el cambio, no es ni mucho menos lo esperado.

Google Maps ha relegado a su aplicación My Maps la posibilidad de embeber vídeo en su capa cartográfica y aunque estos son todavía accesibles a través de la interface de

Google y de los numerosos mash-ups creados por los propios usuarios, no goza ni por asomo de la privilegiada posición que ocupaba antes.

El carácter cambiante y la constante evolución de los nuevos medios me ha obligado a centrarme en los vídeos geolocalizados fundamentalmente. Aunque mi idea inicial era realizar un análisis exhaustivo de las diferentes interfaces a través de los cuales podíamos acceder, la velocidad de los cambios de las mismas y su constante evolución supondrían que lo expuesto en este trabajo quedaría obsoleto en pocos meses. Consideramos sin embargo, que las ideas y los conceptos tras la interface permanecerán y que el afán de los usuarios en transmitir sus historias seguirá adelante.

5.4 LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN (HIPÓTESIS PLAUSIBLES)

El estudio de la videocartografía es novedoso, y pese a que cuenta con la tradición de los estudios geográficos y audiovisuales, consideramos que será necesario continuar desarrollando un corpus de análisis y una metodología para conseguir comprender con mayor precisión el fenómeno.

Además, la presente situación presenta una oportunidad única de poder estudiar al autor amateur y las nuevas dinámicas que se establecen en la nueva videocreación online.

Una primera línea de investigación sería la de poder establecer con precisión la relación entre el número de vídeos asociados a una ciudad y un determinado número de variables como población, renta per cápita, nivel de desarrollo tecnológico, turismo... De un estudio que tuviera en cuanta y cruzara estos datos podrían obtenerse una mejor comprensión de los factores que posibilitan la producción de vídeos geolocalizados.

Otra posible línea de investigación sería una que estableciera la motivación específica a la hora de crear los vídeos. Para ello sería necesario establecer contacto con los autores y someterles a un cuestionario que pudieran cumplimentar online. Con una muestra suficiente se podrían explicar algunos de los patrones que hemos observado: los usuarios que documentan de manera continua alguna actividad concreta (salida de coches de bomberos, maniobras de trenes, recorridos en avión, encuentros de karate...) o los que crean su cuenta para alojar un único vídeo.

Del mismo modo, un estudio sobre hábitos de visionado de vídeo y cine online, ayudaría a comprender la naturaleza de ambos medios. Se podría establecer de manera científica, si el visionado de cine en la pantalla de un ordenador trata de reproducir la experiencia inmersiva de ir a la sala de proyección o si por el contrario, prima la multipantalla o la atención dividida.

En función de los resultados, se podría avanzar en la definición y el significado de la cinematografía en el contexto de los nuevos medios.

Otra línea de investigación podría centrarse en la videocartografía como disciplina de análisis en sí. Se podrían establecer unas bases a partir del presente trabajo y analizar con mayor detenimiento muchas de las cuestiones planteadas. Evolución de los sistemas de mapeado, augmented reality, geoposicionamiento...

Una última línea de investigación, también en relación con la representación de las ciudades, sería la de poder establecer si la imagen ofrecida en las plataformas cartográficas online es la más cercana a la experiencia de la ciudad, qué relación guarda con la imagen proyectada por los medios tradicionales y como afecta en el conocimiento de la misma. Mediante la práctica experimental se podrían establecer dos grupos; uno de ellos conocería la ciudad por medio de una película o documental y el otro grupo podría explorarla a través de las posibilidades de los sistemas videocartográficos. Un cuestionario les haría valorar una serie de parámetros que luego podrían ser contrastados con datos oficiales y entre sí.

6. APLICACIONES

La novedad de los estudios videocartográficos presupone una serie de aplicaciones inmediatas basadas en necesidades.

1. Necesidad de estudiar las relaciones vídeo-mapa en el contexto de los nuevos medios.

El creciente aumento de dispositivos de grabación con opción de geotagging supone la necesidad de entender que significa incluir el vídeo en el mapa y cuales son sus ventajas e inconvenientes.

2. Necesidad de documentar un proceso de evolución cultural en activo: el desarrollo de los nuevos medios supone una mutación en nuestra cultura. Resulta de vital importancia poder documentarla, en la medida de nuestras posibilidades, y consideramos que los estudios de videocartografía, en tanto en cuanto se incluyen dentro de los nuevos medios y de la revolución digital, puede ser una posición privilegiada para ejercer dicha labor documental.

3. Análisis de estrategias de vídeo creación colaborativas: la taxonomía propuesta así como las conclusiones acerca de las formas de creación, pueden ser puestas a pruebas en diferentes ámbitos de vídeo experimental.

4. Recreación amateur: al centrarse el presente estudio en el autor amateur es posible por lo tanto establecer algunos parámetros para reproducir ese look amateur que tan valioso puede ser para campañas de publicidad viral.

5. Adaptación del punto de vista de la autoría colectiva, social, emergente y desmitificada a otros ámbitos de la cultura. Las razones para ajustar la definición de autor en los nuevos medios audiovisuales no es exclusiva de la videocartografía o de la videocreación. Es posible establecer ajustes similares en otros campos artísticos o creativos y tratar de entender procesos que consideramos como individuales y jerarquizados como caóticos, en cuanto emergentes, y colectivos.

6. Alfabetización digital y audiovisual: los nuevos medios y las posibilidades que ofrecen requieren un nivel de conocimientos sobre lo digital y sobre lo audiovisual cada vez mayores. Pese a que la tendencia es la de simplificar los procesos informáticos y ocultarlos bajo interfaces intuitivas, también es necesario que se entiendan los conceptos que rigen los nuevos medios. Del mismo modo, es necesario que las personas sean capaces de comunicarse audiovisualmente y que, igual ahora en las escuelas se enseña a leer y escribir, se produzca una campaña de alfabetización audiovisual que permita difundir los conceptos y la práctica de la grabación, edición o postproducción, al menos a nivel elemental.

7. Derechos de autor: la reconfiguración del concepto de autoría y las características de los nuevos medios y la necesidad de la copia, hacen necesaria una adaptación de los derechos de autor a la nueva realidad. Entender los nuevos medios y entender las características inherentes a lo digital se antojan imprescindibles si se quiere legislar de manera justa y coherente el ámbito de las nuevas tecnologías y de los objetos culturales.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

7.1 BIBLIOGRAFÍA

AJANA, B. (2005) Disembodiment and cyberspace: a phenomenological approach. Electronic Journal of Sociology.

ALTHUSSER, Louis. (1970) Ideología y aparatos del Estado, Freud y Lacan. Editorial Nueva Visión. Buenos Aires.

ALONSO BERNAL, S. (2009) Anaximandro: astronomía. Cuadernos de Ontología.

BAJTIN, M. (1988). La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. Alianza editorial.

BAJTIN, M, (1986) Problemas de la poética de Dostoievsky. Fondo de cultura económica. México.

BAJTIN, M. (1982) Estética de la creación verbal. Siglo Veintiuno de España editores.

BARTHES, Roland, (1968) La muerte del autor en El susurro del lenguaje, Barcelona, Paidós, 1987.

BARROWS, Harlan H. (1923) Geography as Human Ecology. Annals of the Association of American Geographers. Vol. 13, No. 1 (Mar., 1923), pp. 1-14. Published by: Taylor & Francis, Ltd. on behalf of the Association of American Geographers.

BAUDRILLARD, J. (1994) Simulacra and simulation. The University of Michigan Press.

BENJAMIN, W. (1989) Discursos Interrumpidos I, Taurus, Buenos Aires.

BENJAMIN, W. y LACIS, A., (1978) "Naples". Reflections. Schocken Books. New York.

BENJAMIN, W. (1935) "Paris: the capital of the nineteenth century" en Charles Baudelaire: a lyric poet in the era of high capitalism.

BERNERS-LEE, HENDLER Y LASSILA (2001) The Semantic Web. Scientific American. Mayo 2001.

BLACK, J. (1997) Maps and History: Constructing Images of the Past. Yale University Press.

BOYD DAVIDS, S. y MOAR, M. (2005) The amateur creator. ACM New York, NY, USA.

BRENTJES, S. (2009) Cartography in Islamic Societies. Universidad de Sevilla. Elsevier.

BROWN, L. (1949) The Story of Maps. Little, Brown and Company.

BUKATMAN, S (1996) Terminal Identity. Durham and London: Duke University Press.

CAMPILLO, A. (1992) El autor, la ficción, la verdad, en Daimon, 5.

CAPEL, H. (2003). A modo de introducción: los problemas de las ciudades. Urbs, civitas y polis. Publicado en el núm. 3 de la Colección Mediterráneo Económico: "Ciudades, arquitectura y espacio urbano.

CAPEL, H. (1975) La definición de lo urbano. Estudios Geográficos, nº 138-139, febrero-mayo, p 265-301.

CASAS TORRES, J. M. (1957). "Ciudades, urbanismo y geografía", Estudios Geográficos, Madrid, vol. 18.

CEREZO MARTÍNEZ, Ricardo (1994); La Cartografía náutica española en los siglos XIV, XV y XVI. CSIC.

COLLINS, D. (2002) 4th Annual Digital Arts Symposium: Neural Net(work) University of Arizona. Disponible en: <http://tinyurl.com/yg42kbz> (Consultado en 01/09/2009).

COSGROVE, D. (2001) "Apollo's Eye: A Cartographic Genealogy of the Earth in the Western Imagination. Johns Hopkins University Press, Baltimore.

COUPRIE, D. , HAHN, R. y NADDAF, G. (2001). Anaximander in Context: New Studies in the Origins of Greek Philosophy. State University of New York Press.

COUPRIE, D. (2001) Heaven and Earth in Ancient Greek Cosmology. From Thales to Heraclides Ponticus. Springer New York.

DAWKINS, R. (1976) The selfish gene. Oxford University Press.

DELANO SMITH (1987) Prehistoric Maps and the History of Cartography: An Introduction en Cartography in Prehistoric Europe and the Mediterranean en Cartography in prehistoric, ancient, and medieval europe and the mediterranea. J. B. Harley and D. Woodward.

DELANO SMITH (1987) Cartography in the Prehistoric Period in the Old World: Europe, the Middle East, and North Africa en Cartography in Prehistoric Europe and the Mediterranean en Cartography in prehistoric, ancient, and medieval europe and the mediterranea. J. B. Harley and D. Woodward.

Dent, Borden, Torguson, Jeff, Hodler, Thomas (2008). Cartography: Thematic Map Design. McGraw-Hill Education.

Dicks, D. R. (1971) "Eratosthenes." Dictionary of Scientific Biography. New York: Charles Scribner's Sons.

Dilke, O.A.W. (1987); The Culmination of Greek Cartography in Ptolemy en Cartography in Prehistoric, Ancient, and Medieval Europe and the Mediterranean. University Chicago Press.

EDSON, Evelyn (1997) Mapping Time and Space: How Medieval Mapmakers Viewed Their World. London: British Library.

ERRECALDE, A. M. (1999) [Reseña sobre] Francisco Javier González García. El Catálogo de las Naves. Mito y parentesco en la épica homérica. Madrid, Ediciones Clásicas, 1997. Synthesis.

FREED, H. "Where do We Come From? Where Are We? Where Are We Going?" (1976) en Ira Schneider and Beryl Korot, eds. Video Art: An Anthology. New York: Harcourt Brace Jovanovich.

GASTNER, M. T. y NEWMAN, M. E. J. (2004) Diffusion-based method for producing density-equalizing maps. Michael F. Goodchild, University of California, Santa Barbara, California.

GARCÍA GARCÍA, F. (2006) Contenidos educativos digitales: Construyendo la Sociedad del Conocimiento. Red Digital. N°6 Contenidos multimedia interactivos al servicio de la educación.

GARCÍA GARCÍA, F. (2002). "Narrativa hipermedia aplicada a la educación". Red Digital n°3.

GARCIA GARCIA, Francisco (1998) "Realidad virtual y mundos posibles" en Pablos, Pons Juan de y Jiménez Segura, Jesús J. (1998) Cedecs. Barcelona.

GEORGE, Pierre: Précis de Géographie Urbaine, París, P. U. F., 1961, trad. cast. Barcelona, Ariel, 1970.

GIEDION, S. (1964). The Eternal Present. Phanteon.

GOMBRICH, E.H., (1997). Art and Illusion. Phaidon

GONZALEZ PONCE (1997). Suda, s. v. Σκύλαξ. Sobre el título, el contenido y la unidad de FGHist III C 709. GeogrAnt6.

GONZÁLEZ PONCE (1992). El periplo del mar Eritreo y la evolución interna del género periplográfico. Nuevas aportaciones al problema de la fecha. Habis 23.

GRYTZELL, K. G. 1963: The Demarcation of Comparable City Areas by Means of Population Density. Lund B 25.

HARAWAY, D.J. (1988) "Situated knowledges: the science question in feminism and the privilege of partial perspective. Feminist Studies 14 (3).

HARVEY, D. (1989) The Condition of Postmodernity An Enquiry into the Origins of Cultural Change. Oxford and Cambridge, Mass.: Basil Blackwell.

HEATH, Sir Thomas L. (1913) Aristarchus of Samos. New York: The Clarendon Press at Oxford University.

HSU, Mei-ling. (1993) "The Qin Maps: A Clue to Later Chinese Cartographic Development," Imago Mundi.

JOHNSON, S. (2006) The ghost map. Riverhead Books.

JOHNSON, S. (2001) *Emergence. The connected lives of ants, brains, cities and software*. Ed. Scribner.

KEUNING, J. (1955) *The history of geographical map projections until 1600: Imago Mundi*.

KLING, Naomi Reed (2001) *Maps of Medieval Thought: the Hereford Paradigm*, (Woodbridge: Boydell Press.

LEWIS G.M. (1987) *The Origins of Cartography en Cartography in Prehistoric Europe and the Mediterranean en Cartography in prehistoric, ancient, and medieval europe and the mediterranea*. J. B. Harley and D. Woodward.

LUQUET, G.H. (1930) *L'art primitif*, Paris, G. Doin & cie.

LINK, Perry. (2013) *An Anatomy of Chinese: rhythm, metaphor, politics*. Harvard University Press.

LYNCH, K. (1981). "A Theory of Good City Form". M.I.T. Press. Cambridge.

LYNCH, K. (1972). "What Time is This Place?" M.I.T. Press. Cambridge.

LYNCH, Kevin (1960) "The Image of the City". MIT Press.

MANOVICH, L. (2005) *El lenguaje de los nuevos medios*. Paidós.

MANOVICH, L. (1998) *Database as a symbolic form*.

Disponible en: http://cuma.periplurban.org/wp-content/uploads/2008/06/manovich_databaseassymbolicform.pdf

Fecha de último acceso: Octubre 2015.

MAQBUL AHMAD, S. (1992) *Cartography of al-Sharif al-Idrisi*. En *The History of Cartography*. Volume Two. Harley & Woodward.

MARTÍN ARIAS, L. (1997) *El cine como experiencia estética*. Caja España.

MARTIN, J. (2006) The meaning of the 21st century. A Vital Blueprint For Ensuring Our Future. Kindle Edition.

MATHES, A. (2004) Folksonomies - Cooperative Classification and Communication Through Shared Metadata. Computer Mediated Communication - LIS590CMC. Graduate School of Library and Information Science. University of Illinois Urbana-Champaign.

MEECE, S. (2006) A bird's eye view - of a leopard's spots. The Çatalhöyük 'map' and the development of cartographic representation in prehistory. Anatolian Studies Vol 56.

MILLER, D. y SLATER, D. (2000) The Internet: an ethnographical approach. Berg.

MILLER, O.M. (1942) Notes on a cylindrical world map projections. Geographical Review, v. 32.

MILLER, K. (1926) Mappae arabicae: Arabische Welt- und Liinderkarten des 9.-13. Jahrhunderts, 6 vols. (Stuttgart, 1926-31).

MOODY, D. (1993) A field study of the ant trail phenomenon. Tested studies for laboratory teaching, Volume 5 (C.A. Goldman, P.L.Hauta, M.A. O'Donnell, S.E. Andrews and R. van der Heiden, Editors.

MUHL, J. (1978) Ancient cartography. Man earliest attempts to represent the world. Penn Museum. Expedition.

MURRAY, J.H. (1997) Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace. Free Press.

NADDAF, G. (2005) The Greek Concept of Nature. Albany: SUNY.

NICKLES, David Paul (1966) Under the wire: how the telegraph changed diplomacy. Harvard historical studies.

HARRIS, C. (2006) *The Omniscient Eye: Satellite Imaginery, Battlespace Awareness and the Structures of the Imperial Gaze*. Surveillance and Society 4.

HEIDEL, W.A. (1937) *The Frame of the Ancient Greek Maps. With a Discussion of the Discovery of the Sphericity of the Earth*. New York: American Geographical Society. Repr.1976. New York: Arno Press.

HOERNES, M. (1925) *Urgeschichte der bildenden Kunst in Europa von den Anfängen bis zum 500 vor Christus*, 3rd edn. Vienna. A. Schroll.

HORN, D. J. (1976) *Biology of insects*. W. B. Saunders, Philadelphia.

HUANG, KRASNA y COMTESSE, (2007) *From direct economy to direct everything*. ThinkStudio Publications.

ISLE, M. (1989) *Journal of the American Research Center in Egypt* Vol. 26. American Research Center in Egypt.

JACOBS, J. (2004) *The Story of Geographical Discovery. How the World Became Known*. Project Gutenberg.

ORTIZ GARCÍA, Carmen (2006) - *Fotos de familia. Los álbumes y las fotografías domésticas como forma de arte popular - Maneras de mirar. Lecturas antropológicas de la fotografía*. Vol. 1.

PAJÓN LEYRA, I. (2009) *Paradoxografía griega: estudio de un género literario*. Tesis doctoral.

PÉREZ PAREJO, R. (2004) *La crisis de la autoría: desde la muerte del autor de Barthes al renacimiento de anonimía en Internet*. Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid.

PETERS, R. (1979) Mental Maps in Wolf Territoriality" en The Behaviour and Ecology of Wolves: Proceedings of the Symposium on the Behaviour and Ecology of Wolves. Garland STPM Press.

PERETTI, A. (1979) Il Periplo di Scilace: Studio sul primo portolano del Mediterraneo. Giardini Editori e Stampatori. Pisa.

RAPHAEL, M. (1945) Prehistoric cave paintings. Phanteon Books.

RATZEL, F. (1844-1904) Anthropogeographie. Ed. Stuttgart, J. Engelhorn

RICHTHOFEN, F. (1908) Vorlessungen über allgemeine Siedlungs- und Verkehrsgeographie. (1908) Cit. por Capel, H.: (1975) La definición de lo urbano. *Estudios Geográficos*, nº 138-139, febrero-mayo, p 265-301.

RITZER, G. y JURGENSON, N. (2010) Production, Consumption, Prosumption: The nature of the digital 'prosumer' . Journal of Consumer Culture.

ROCHBERG, F. (2012) The Expression of Terrestrial and Celestial Order in Ancient Mesopotamia en Ancient Perspectives: Maps and their place in Mesopotamia, Egypt, Greece and Rome. The University of Chicago Press.

RUSH, M. (2007) Video art. Revised edition. Thames and Hudson.

SAAVEDRA SÁNCHEZ, M.L. (2012) Apropiación del espacio, discurso y territorialidad desde prácticas sociales en el contexto de las tecnologías de la información y la comunicación: usos sociales de las TICS y tecnologías digitales en prácticas de "mapeo comunitario en línea: estudio de la web "Bdbarna, historiès de Barcelona".

SCHÄFTER, W. (2005) Ptolemy's Revenge: A Critique of Historical Cartography en Coordinates Series A, No.3.

SCHÄFTER, W. (2005) The Uneven Globality of Children, Journal of Social History 38, no. 4 (Summer 2005).

SCHMITT, DANISIK, AYDAR, SEN, ULUSOY y LOVERA. (2014) Identifying the Volcanic Eruption Depicted in a Neolithic Painting at Çatalhöyük, Central Anatolia, Turkey. PLOS ONE.

SHERMAN, T. (2007) The Premature Birth of Video Art. Disponible en http://www.experimentaltvcenter.org/sites/default/files/history/pdf/ShermanThePrematureBirthofVideoArt_2561.pdf Fecha de último acceso: Octubre 2015.

SMAILES, A. E. (1953) The Geography of towns, Londres, Hutchinson.

SOJA, E. W (2008) Postmetrópolis. Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones. Traficantes de Sueños.

STANDAGE, T. (1998) The victoria internet. The remarkable story of the telegraph and the nineteenth century's online pioneers. Ed weidenfeld and Nicholson. London.

STANLEY, E. (1939) World Economy in Transition: Technology vs. Politics, Laissez Faire vs. Planning, Power vs. Welfare (New York: Council on Foreign Relations).

STIEGLER, B. (2004) La técnica y el tiempo. Guipúzcoa. Editorial Hiru Hondarribia.

SYDER, John P. (1987) Map projections - A Working Manual. U.S. Geological Survey Professional Paper 1395. Library of Congress.

SZABÓ, A. (1981) Astronomische Messungen bei den Griechen im 5. Jahrhundert v. Chr. und ihr Instrument, Historia Sci. No. 21.

WILSON, E.O. (1962) Chemical communication among workers of the fire ant Solenopsis saevissima (Fr. Smith). Animal Behaviour.

WOOD, D. (1992) *The Power of Maps*. Guilford Press, New York.

WYLY, E. (2010) *How Geographers Approach the City*. Geography 350, Introduction to Urban Geography.

7.1 LISTADO DE IMÁGENES Y REFERENCIAS

Imagen 1. Mapa del Sahara español. Fuente: tinet.cat
url:<http://usuaris.tinet.cat/polis/saharap.htm>

Imagen 2. Vista videocartográfica de la ciudad de Shanghai.. Fuente: Youtube Videos Near You.

Imagen 3. Vista global de la capa audiovisual de Google Maps. Fuente: Google Maps y NASA.

Imagen 4. La pintura mural de Çatalhöyük Fuente: <https://www.studyblue.com> Url: https://classconnection.s3.amazonaws.com/870/flashcards/4013870/png/screen_shot_2013-10-10_at_74430_pm-141A58B565B4DBF6185.png

Imagen 5. Dibujo ilustrativo de la pintura rupestre de Çatalhöyük James Mellaart, Catul Huyuk: A Neolithic Town in Anatolia, 1967, McGraw-Hill

Imagen 6. Representación de la configuración del poblado de Çatalhöyük. Fuente: Pinterest . Url: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/c4/14/62/c41462cd4ceb484dbe0a2897135354c8.jpg>

Imagen 7. Plano en vista alzada del asentamiento de Çatalhöyük
Fuente: <https://www.studyblue.com> Url: https://s3.amazonaws.com/classconnection/84/flashcards/6355084/png/screen_shot_2014-10-08_at_114818_pm-148F305C44752F33FFF.png

Imagen 8. Interpretación cartográfica de la geografía homérica, Fuente: Le magasin pittoresque. Carte du monde d'Homère, composée et dessinée par M.O. Mac Carthy: Études de géographie ancienne : Le monde d'Homère (Dixième siècle avant Jésus-Christ.) Mac Carthy, M. O. 1849 1 print : b&w ; 15.7 x 13.8 cm. Foxing on image. Top right corner missing. From Le magasin pittoresque. (Paris : [s.n.] 1833-1909) . Mid-Manhattan Library / Picture Collection PC-WON MAPS-Anc Digital ID: 1621508 Record ID : 1761713 Digital Item Published : 6-6-2008; updated 3-25-2011

Imagen 9. Interpretación del mapa de Anaximandro. According to John Mansley Robinson, An Introduction to Early Greek Philosophy, Houghton and Mifflin, 1968.

Imagen 10. Interpretación del mapa de Hecateo. Fuente: Bibi Saint-Pol. Url: https://en.wikipedia.org/wiki/Hecataeus_of_Miletus#/media/File:Hecataeus_world_map-en.svg

Imagen 11. Mapa de China con Taiwan como provincia. Fuente: mapofworldmap-34.blogspot.com/ Url: http://www.china-mike.com/wp-content/uploads/2011/01/chinese_provinces-map.gif

Imagen 12. Mapa de China con Taiwan como país independiente. Fuente: Forbes.
<http://specials-images.forbesimg.com/imageserve/553ed411e4b0bacdbd74a3d1/0x600.jpg?fit=scale&background=000000>

Imagen 13. Proyección de Mercator. Fuente: Strebe. "Mercator projection SW"
Licensed under CC BY-SA 3.0 via Commons -
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mercator_projection_SW.jpg#/media/File:Mercator_projection_SW.jpg

Imagen 14. Proyección Gall-Petters. Fuente: Oxfam.

Imagen 15. Comparación proyección Robinson y Winkel Tripel. Fuente: Propia a partir de Txankete51. Url: <http://mapsontheweb.zoom-maps.com/image/72864811710>

Imagen 16. World Economy in Transition de Eugene Stanley. Mapa cortesía del Council on Foreign Relations.

Imagen 17. Cartograma. Muertes por guerra. Fuente: worldmapper.org.
Url: http://www.worldmapper.org/display_extra.php?selected=484

Imagen 18. Ciudades vídeo sobre las ciudades físicas vistas en Google Maps. Fuente: Google Maps.

Imagen 19. Ciudades vídeo sobre las ciudades físicas vistas en Google Maps. Fuente: Google Maps.

Imagen 20. Driving Simulator. Fuente: Frame Synthesis.

Imagen 21. Video Art Mapping Brighton. Fuente: VAM y Twist.

Imagen 22. Explorando VAM. Fuente: VAM y Twist.

Imagen 23. Cargando un vídeo en VAM. Fuente: VAM y Twist.

Imagen 24. Explorando Tokio con Youtube Videos Near Me. Fuente: Amit Agarwal.

Imagen 25. Vídeo geolocalizado y embebido en Google Maps. Fuente: Google Maps / Youtube.

Imagen 26. Vídeo geolocalizado y embebido en Google Maps (II). Fuente: Google Maps / Youtube.

Imagen 27. Fotograma: 首都高速道路 4 号新宿線 下り 西新宿 JCT→高井戸出口 2009/03/21 撮影. Fuente: Youtube.

Imagen 28. Fotograma: You big dummie. Fuente: Youtube.

Imagen 29. Fotograma George Washington's Tomb At Mount Vernon. Fuente: Youtube.

Imagen 30. Fotograma Easter in Thailand. Fuente: Youtube.

Imagen 31. Fotograma Jojo in Paris - Notre Dame. Fuente: Youtube.

Imagen 32. Fotograma 跨越從中國到香港的皇崗口岸落馬洲邊境 - Huanggang-Lok Ma Chau Border Fuente: Youtube.

Imagen 33. Fotograma PNR Train pass the River Pasig Bridge Fuente: Youtube.

Imagen 34. Fotograma Voando um pouco mais alto sobre Itaipu. Fuente: Youtube.

Imagen 35. Fotograma Patients or Prisoners - Problems at the Institute of Mental Health, Chennai. Fuente: Youtube.

Imagen 36. Fotograma John Cena - The time is now. Fuente: Youtube.

Imagen 37. Fotograma 上海浦東東方明珠塔旁 360°景觀. Fuente: Youtube.

Imagen 38. Fotograma: 京都桜嵐山高雄パークウェイ 2007/04/06). Fuente: Youtube.

Imagen 39. Fotograma: Guangzhou TV Tower Fuente: Youtube.

Imagen 40. Fotograma Indonesian - Situ Gintung disaster. Fuente: Youtube.

Imagen 41. James Bond 00419. Fuente: Youtube.

Imagen 42. Fotograma: Amioz del Alfa COmas!....., Fuente: Youtube.

Imagen 43. Fotograma: Goodbye Congo - Final Thoughts From Christian Aid Gappers
Fuente: Youtube.

Imagen 44. Fotograma: 5a Noche de Primavera (Pirotécnia). Hemiciclo a Juárez Fuente:
Youtube.

Imagen 45. Fotograma: Mike & Klauss: "I Want That Way" | World Premiere. Fuente:
Youtube

Imagen 46. Fotograma: 夜之深圳 90 路 Route 90 Shenzhen at night. Fuente: Youtube

Imagen 47. Fotograma: The Komikero Virus - Jason Telmo. Fuente: Youtube

Imagen 48. Fotograma: My Istanbul Trip Part 2. Fuente: Youtube.

Imagen 49. Fotogramas:首都高速道路 4 号新宿線 下り 西新宿 JCT→高井戸出口
2009/03/21 撮影. Fuente: Youtube

Imagen 50. Fotogramas: Love The Way You Lie - Eminem ft Rihanna (Cover by Jake
Coco). Fuente: Youtube.

Imagen 51. Fotogramas: My Apartment in Sun Yat-Sen University. Fuente: Youtube.

Imagen 52. Fotogramas: Japan Invites Simon/Martina: Day 3 - Food Day!. Fuente:
Youtube.

Imagen 53. Fotogramas: Jetty Fishing for Stripers - A Rough Landing. Fuente:
Youtube.

Imagen 54. Fotograma: Rodrigo na Windstorm. Fuente: Youtube.

Imagen 55. Celebration Egypt - Cote de Vore 4-1 (2008). Fuente: Youtube.

Imagen 56. Fotogramas: گل سه نفر ده دقیقه ده ۱۰-۱۰-۳ حماسه. Fuente: Youtube.

Imagen 57. Bangkok heavy rain (シコクで豪雨). Fuente: Youtube.

Imagen 58. Fotogramas: Platform 14 – PERA. Fuente: Youtube.

Imagen 59. Fotograma: wonderingpango:ทะเลสีดำ. Fuente: Youtube.

Imagen 60. Fotograma: Russian Climbers Scale Shanghai Tower ;) Terrifying HD. Fuente: Youtube.

Imagen 61. Fotogramas: Lost To Suicide | Kristina Akana Fuente: Youtube.

Imagen 62. Fotograma: Lola Beltrán -PALOMA NEGRA- , 1993. Fuente: Youtube.

Imagen 63. Fotograma: Tribute to Dr Abdul Qadeer Khan - Mohsin-e-Pakistan. Fuente: Youtube.

Imagen 64. Frame superior: 2014 全少 まひろ決勝 Mahiro Final @ All Japan. Fuente: Youtube.

Imagen 64. Frame central: My Flight to India. Fuente: Youtube.

Imagen 65. Frame superior: [+18] Cat Mario - Gameplay Com FaceCam. Fuente: Youtube.

Imagen 65. Frame central: The Killers - A white Demon love song - sub. español. Fuente: Youtube.

Imagen 65. Frame inferior: The Real Sopranos. Fuente: Youtube.

Cuadro nº 1. Gradación Pasivo-Activo. Elaboración propia a partir de Huang, Krasna y Comtesse (2007). From direct economy to direct everything. 2007. ThinkStudio Publications.

Cuadro nº 2. Taxonomía del vídeo digital en Google Maps.. Elaboración propia.

Gráfico 1. Pretaxonomía de vídeos. Elaboración propia.

Gráfico 2. Momento público, momento privado. Elaboración propia.

Gráfico 3. Performatividad. Elaboración propia.

Gráfico 4. Gráfica narrativos o descriptivos. Elaboración propia.

Gráfico 5. Creación, variación, captura. Elaboración propia.

Gráfico 6. Gráfico imagen real, animación. Elaboración propia.

Gráfico 7. Gráfica: Formato. Elaboración propia.

Gráfico 8. Planificación. Elaboración propia.

Gráfico 9. Gráfico edición, no edición. Elaboración propia.

Gráfico 10. Sonido. Elaboración propia.

Gráfico 11. Postproducción. Elaboración propia.

Gráfico 12. Único / Seriado. Elaboración propia.

Gráfico 13. Adecuación folcsonómica. Elaboración propia.

Gráfico 14. Narrativo/Descriptivo. Elaboración propia.

Gráfico 15. Edición (2010). Elaboración propia.

Gráfico 16. Edición (2015). Elaboración propia.

Gráfico 17. Postproducción (2010). Elaboración propia.

Gráfico 18. Postproducción (2015). Elaboración propia.

Gráfico 19. Planificación/No planificación. Elaboración propia.

Gráfico 20. Creación / Variación / Captura (2010). Elaboración propia.

Gráfico 21. Creación/Captura/Transcodificación (2015). Elaboración propia.

Gráfico 22. Patrones y estrategias creativas. Elaboración propia.

9. ANEXOS

9.1 Fichas de análisis

A continuación reproduzco las fichas de análisis de los vídeos mencionados en este estudio. El total de las fichas realizadas para el presente trabajo se pueden consultar en el DVD adjunto y también son accesibles online en:

<http://www.videorinth.com/videocartografia2015/fichas analisis.pdf>

FICHA NÚMERO: 0001

Fecha último acceso al vídeo:
9 DICIEMBRE 2014

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: TOKYO
Título vídeo: 首都高速道路 4 号新宿線
下り 西新宿 JCT→高井戸出口
2009/03/21 撮影

URL vídeo:
http://www.youtube.com/watch?v=0TLRGDT2n8A&feature=player_embedded#t=319

Visitas: 2713 (2128)
Comentarios: 0
Valoración (5 positivas) (0
negativas)
Número de veces embebido: 6
Máxima resolución disponible: 360p
Fecha de subida a Youtube: May 19,
2009

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 1823 (1057)
Total reproducciones del canal:
13.207.554 (6.866.943)

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: kou6629
Número de vídeos de usuario: 6667
(4397)
Antigüedad: 4 de abril de 2007

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción: RECORRIDO EN COCHE
POR AUTOPISTA DE
CIRCUNVALACIÓN

Folcsonomías:
*車載 * 高速道路

Adecuación folcsonomías

(x) Total

Taxonomía

(x) Descriptivo
(x) Público
(x) No performático
(x) Imagen real
(x) Vídeo

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Sin editar
(x) Sonido directo
(x) Sin post.
(x) Seriado
(x) Estabilizado
(x) Planificado
(x) Captura

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) Periplo

FICHA NÚMERO: 0168

Fecha último acceso al vídeo: 22-12-2014

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: LOS ÁNGELES

Título vídeo: Love The Way You Lie - Eminem ft Rihanna (Cover by Jake Coco)

URL vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=8NONf47fYIY>

Visitas: 354393

Comentarios: 751

Valoración (4557 positivas) (194 negativas)

Número de veces embebido: 6

Máxima resolución disponible: 480p

Fecha de subida a Youtube: Sep 20, 2010

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 353893

Total reproducciones del canal:

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: Jake Coco

Número de vídeos de usuario: 114

Antigüedad: Jun 28, 2006

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción: Cover de un tema de Eminem y Rihanna.

Folcsonomías:

love the way you lie · eminem ·
rihanna · cover · acoustic · jake coco ·
tyler ward remix · guitar · helena · rock
· part 2
piano · ft · sexy · girls · Lyrics · Tutorial
Riri · Julia · Sheer · not · afraid · music
video · official · recovery
album · free · streaming · alex · goot ·
boyce · avenue · beautiful · best · live ·
awards · pop · new · single · keyboard
on · screen

Adecuación folcsonomías

(x) Parcial

Taxonomía

(x) Descriptivo

(x) Privado

(x) Performático

(x) Imagen real

(x) Vídeo

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Editado

(x) Música/sonido post.

(x) Sin post.

(x) Seriado

(x) Estabilizado

(x) Planificado

(x) Creación

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) cover

(x) música

FICHA NÚMERO: 0269

Fecha último acceso al vídeo: 19-01-2015

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: CANTÓN-FOSHAN

Título vídeo: My Apartment in Sun Yat-Sen University

URL vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=Xm2fW-HPvBk>

Visitas: 2697

Comentarios: 17

Valoración (7 positivas) (1 negativas)

Número de veces embebido: 6

Máxima resolución disponible: 480p

Fecha de subida a Youtube: Sep 9, 2011

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 4

Total reproducciones del canal: 20,152

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: GameAddictHotline

Número de vídeos de usuario: 22

Antigüedad: Mar 10, 2006

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción: GRABACIÓN DE LA CASA DEL USUARIO EN LA UNIVERSIDAD SUN YAT-SEN

Folcsonomías:

VIDEO0002

Adecuación folcsonomías

(x) Nula

Taxonomía

(x) Narrativo

(x) Mixto

(x) No performático

(x) Imagen real

(x) Vídeo

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Sin editar

(x) Sonido directo

(x) Sin post.

(x) Seriado

(x) No estabilizado

(x) No planificado

(x) Captura

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) album familiar ampliado

(x) narración-descripción

FICHA NÚMERO: 0013

Fecha último acceso al vídeo: 9
DICIEMBRE 2014

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: TOKYO
Título vídeo: Japan Invites
Simon/Martina: Day 3 - Food Day!
URL vídeo:
<https://www.youtube.com/watch?v=X5OVA3CjsB8#t=12>
Visitas: 144009
Comentarios: 19
Valoración (2533 positivas) (35 negativas)
Número de veces embebido: 4
Máxima resolución disponible: 1080p
Fecha de subida a Youtube: Feb 17, 2013

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 630.949
Total reproducciones del canal:

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: Eat Your Kimchi
Número de vídeos de usuario: 1117
Antigüedad: Feb 17, 2013

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción: Dos videobloggers recorren Tokyo.

Folcsonomías:
simonandmartina · simon · martina ·
simon and martina · eatyourkimchi ·

eat your kimchi · Japan · Tokyo ·
Ramen · Akihabara · Japan Travel
Japanese Food · Japanese Ramen ·
Japanese Cuisine (Cuisine)

Adecuación folcsonomías

(x) Total

Taxonomía

(x) Narrativo
(x) Público
(x) Performático
(x) Imagen real
(x) Vídeo

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Editado
(x) Música/sonido post.
(x) Post.
(x) Seriado
(x) No estabilizado
(x) Planificado
(x) Creación

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) gazeteers

FICHA NÚMERO: 0114

Fecha último acceso al vídeo: 17-12-2014

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: NUEVA YORK
Título vídeo: Jetty Fishing for Stripers
- A Rough Landing
URL vídeo:
<http://youtu.be/Rixak20mxbQ>
Visitas: 6280
Comentarios: 29
Valoración (70 positivas) (negativas)
Número de veces embebido: 3
Máxima resolución disponible: 1080p
HD
Fecha de subida a Youtube: Jul 4, 2014

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 16614
Total reproducciones del canal:
3,225,526

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: John Skinner Fishing
Número de vídeos de usuario: 89
Antigüedad: Apr 29, 2010

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción: VÍDEO DE PESCA

Folcsonomías:

fishing · stried bass fishing · saltwater fishing · bass fishing · fishing a jetty · surf fishing · surfcasting · john skinner · Striped Bass (Organism Classification) · Jetty

Adecuación folcsonomías

(x) Total
Taxonomía

(x) Narrativo
(x) Público
(x) Performático
(x) Imagen real
(x) Vídeo

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Editado
(x) Música/sonido post.
(x) Post.
(x) Seriado
(x) No estabilizado
(x) Planificado
(x) Creación

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) how to
(x) no figura ciudad

Fishing videos to help you catch more

FICHA NÚMERO: 0123

Fecha último acceso al vídeo: 18-12-2014

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: SAO PAULO

Título vídeo: Rodrigo na Windstorm

URL vídeo:

<http://www.youtube.com/watch?v=UC4Fu2YPRP0>

Visitas: 1072 (984)

Comentarios: 1 (2)

Valoración (1 positivas) (0 negativas)

Número de veces embebido: 0

Máxima resolución disponible: 240p

Fecha de subida a Youtube: Jun 8, 2008

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: NO FIGURA

Total reproducciones del canal:

404,038 (377.687)

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: Ricardo Fernandes

Número de vídeos de usuario: 50 (67)

Antigüedad: 11 de junio de 2006

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción: RECORRIDO EN MONTAÑA RUSA

Folcsonomías:

* Windstorm * Hurricane *

Playcenter * Coaster

Adecuación folcsonomías

(x) Total

Taxonomía

(x) Narrativo

(x) Público

(x) Performático

(x) Imagen real

(x) Vídeo

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Sin editar

(x) Sonido directo

(x) Sin post.

(x) Seriado

(x) No estabilizado

(x) Planificado

(x) Captura

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) unlisted

(x) álbum familiar

(x) pseudo periplo: montaña rusa

(x) experiencial

FICHA NÚMERO: 0303

Fecha último acceso al vídeo: 23-01-2015

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: EL CAIRO

Título vídeo: Celebration Egypt - Cote de Vore 4-1 (2008)

URL vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=ACB6i8lxOF4>

Visitas: 10355 (9677)

Comentarios: 2 (2)

Valoración (4 positivas) (0 negativas)

Número de veces embebido: 1

Máxima resolución disponible: 240p

Fecha de subida a Youtube: Feb 9, 2008

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 2 (3)

Total reproducciones del canal:
15,847 15288)

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: Mohamed Siam

Número de vídeos de usuario: 9 (7)

Antigüedad: Dec 18, 2006

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción: VÍDEO DE LAS
CELEBRACIONES EN LAS CALLES
TRAS VICTORIA FUTBOLÍSTICA

Folcsonomías:

Egypt · Cote · de · Vore · 4-1 · Zagazig
· football · sport · Celebration · 2008

Adecuación folcsonomías

(x) Total () Parcial () Nula () Sin
determinar

Taxonomía

(x) Descriptivo
(x) Público
(x) Performático
(x) Imagen real
(x) Vídeo

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Sin editar
(x) Sonido directo
(x) Sin post.
(x) Seriado
(x) No estabilizado
(x) No planificado
(x) Captura

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) celebración
(x) documentación

FICHA NÚMERO: 0459

Fecha último acceso al vídeo:
30/01/2015

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: TEHERAN
Título vídeo: ده دقیقه ده ۱۰-۱۰-۳ حماسه
گل سه نفر
URL vídeo:
<https://www.youtube.com/watch?v=GYLbsUvCMiw>
Visitas: 4255
Comentarios: 0
Valoración (6 positivas) (0
negativas)
Número de veces embebido: 0
Máxima resolución disponible: 360p
Fecha de subida a Youtube: Aug 24,
2012

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 1
Total reproducciones del canal: 4,373

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: Masoud Hooshmand
Número de vídeos de usuario: 2
Antigüedad: Oct 14, 2011

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción: VÍDEO COMPILACIÓN
CON IMÁGENES DEL EQUIPO DE
FUTBOL PERSÉPOLIS QUE MARCÓ
TRES GOLES EN TRES MINUTOS.

Folcsonomías:

soccer

Adecuación folcsonomías

(x) Parcial

Taxonomía

(x) Narrativo
(x) Privado
(x) Performático
(x) Imagen real
(x) Mixto

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Editado
(x) Música/sonido post.
(x) Post.
(x) Seriado
(x) Sin determinar
(x) Planificado
(x) Creación

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) transcodificación
(x) compilación
(x) massmediamix

FICHA NÚMERO: 0538

Fecha último acceso al vídeo:
02/02/2015

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: BANGKOK
Título vídeo: Bangkok heavy rain(バン
コクで豪雨)
URL vídeo:
[https://www.youtube.com/watch?v=la
bRyyFurjY](https://www.youtube.com/watch?v=la
bRyyFurjY)
Visitas: 3007 (1407)
Comentarios: 0 (0)
Valoración (1 positivas) (0
negativas)
Número de veces embebido: 0
Máxima resolución disponible: 480p
Fecha de subida a Youtube: Oct 4,
2008

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 13 (6)
Total reproducciones del canal:
44583)

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: yoshimi une
Número de vídeos de usuario: 24 (21)
Antigüedad: Feb 10, 2008

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción: CAPTURA DE UN
MOMENTO DE UNA INTENSA
TORMENTA.

Folcsonomías:

bangkok · heavy_rain · rain ·
taksin_bridge · BTS · saphan · taksin ·
Chao · Phraya · boat · バンコク · 豪雨
タクシン橋
サパーンタクシン駅 · チャオプラヤ川
· 水上バス

Adecuación folcsonomías

(x) Total

Taxonomía

(x) Descriptivo
(x) Público
(x) No performático
(x) Imagen real
(x) Vídeo

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Sin editar
(x) Sonido directo
(x) Sin post.
(x) Seriado
(x) No estabilizado
(x) No planificado
(x) Captura

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) gazetteer
(x) lo extraordinario

FICHA NÚMERO: 0393

Fecha último acceso al vídeo:
29/01/2015

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: DACA
Título vídeo: Platform 14 - PERA
URL vídeo:
https://www.youtube.com/watch?v=o5_0O5ESeX0
Visitas: 650
Comentarios: 20
Valoración (66 positivas) (3 negativas)
Número de veces embebido: 0
Máxima resolución disponible: 1080p HD
Fecha de subida a Youtube: Oct 2, 2014

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 99
Total reproducciones del canal: 1,034

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: Platform 14
Número de vídeos de usuario: 2
Antigüedad: Sep 30, 2014

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción: FICCIÓN AMATEUR.

Folcsonomías:
Friendswood (City/Town/Village)

Adecuación folcsonomías

(x) Nula

Taxonomía

(x) Narrativo
(x) Mixto
(x) Performático
(x) Imagen real
(x) Vídeo

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Editado
(x) Música/sonido post.
(x) Post.
(x) Seriado
(x) No estabilizado
(x) Planificado
(x) Creación

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) ficción
(x) creación
(x) amateur
(x) primer vídeo

FICHA NÚMERO: 0529

Fecha último acceso al vídeo:
02/02/2015

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: BANGKOK
Título vídeo: wonderingpango :
ทะเลสีด้า
URL vídeo:
<https://www.youtube.com/watch?v=QqP-DkrJH1k>
Visitas: 894438
Comentarios: 1464
Valoración (11220 positivas) (123 negativas)
Número de veces embebido: 27
Máxima resolución disponible: 480p
Fecha de subida a Youtube: Nov 27, 2011

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 21703
Total reproducciones del canal:

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: chintnudda
Número de vídeos de usuario: 15
Antigüedad: Dec 28, 2009

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción: PANGO INTERPRETA
UNA CANCIÓN.

Folcsonomías:
· Pango · เพลงโกะ · Music · Cover Song

Adecuación folcsonomías

(x) Total

Taxonomía

(x) Descriptivo
(x) Privado
(x) Performático
(x) Imagen real
(x) Vídeo

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Sin editar
(x) Sonido directo
(x) Sin post.
(x) Seriado
(x) Estabilizado
(x) Planificado
(x) Captura

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) música

FICHA NÚMERO: 0191

Fecha último acceso al vídeo: 27-12-2014

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: SHANGHAI

Título vídeo: Russian Climbers Scale
Shanghai Tower ;) Terrifying HD

URL vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=b sprdZNdVoY>

Visitas: 8930

Comentarios: 14

Valoración (73 positivas) (1
negativas)

Número de veces embebido: 1

Máxima resolución disponible: 720p
HD

Fecha de subida a Youtube: Feb 13,
2014

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 176

Total reproducciones del canal:

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: yogurizetoo

Número de vídeos de usuario: 67

Antigüedad: Dec 6, 2010

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción: GRABACIÓN DE LA
ESCALADA A SHANGHAI TOWER.

Folcsonomías:

· Shanghai Tower · Russian · Climbers
· Vitaliy Raskalov · Vadim Makhorov ·
Makhorov · Raskalov · Scale ·
Terrifying · GoPro · China · Ontheroofs

Adecuación folcsonomías

(x) Total

Taxonomía

(x) Narrativo

(x) Privado

(x) Performático

(x) Imagen real

(x) Vídeo

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Sin editar

(x) Sonido directo

(x) Sin post.

(x) Seriado

(x) Sin determinar

(x) Planificado

(x) Reformateado

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) transcodificación

(x) surrogate experience

El vídeo original se encuentra en:

<https://www.youtube.com/watch?v=g LDYtH1RH-U>

FICHA NÚMERO: 0008

Fecha último acceso al vídeo: 9
DICIEMBRE 2014

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: TOKYO
Título vídeo: Lost To Suicide | Kristina Akana
URL vídeo:
<https://www.youtube.com/watch?v=zGR2klw5FxA#t=102>
Visitas: 19723
Comentarios: 23
Valoración (216 positivas) (4 negativas)
Número de veces embebido: 4
Máxima resolución disponible: 480p
Fecha de subida a Youtube: Nov 3, 2013

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 4730
Total reproducciones del canal:

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: wakiwood
Número de vídeos de usuario: 55
Antigüedad: Mar 24, 2013

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción:
Vídeo homenaje a la fallecida Kristina Akana.

Folcsonomías:

• Suicide (Cause Of Death) • poem • Kristina Akana • Anna Akana • sad • feels • lost • Poetry • tribute • Sadness (Symptom) • help • wakiwood

Adecuación folcsonomías

(x) Total

Taxonomía

(x) Narrativo
(x) Privado
(x) No performático
(x) Imagen real
(x) Mixto

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Editado
(x) Música/sonido post.
(x) Post.
(x) Único
(x) No estabilizado
(x) Planificado
(x) Creación

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) álbum familiar (x) found footage
(x) transcodificación (x) epitafio / tributo

FICHA NÚMERO: 0051

Fecha último acceso al vídeo:

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: MEXICO DF

Título vídeo: Lola Beltrán -PALOMA
NEGRA- , 1993

URL vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=QnAErgbzmtU>

Visitas: 1089213

Comentarios: 531

Valoración (2669 positivas) (105
negativas)

Número de veces embebido: 19

Máxima resolución disponible: 480p

Fecha de subida a Youtube: Oct 18,
2009

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 23472

Total reproducciones del canal:

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: Rana Arvizu

Número de vídeos de usuario: 2584

Antigüedad: Sep 16, 2009

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción: Lola Beltrán en
concierto, interpretando Paloma
Negra en 1993. Grabación profesional
reformateada.

Folcsonomías:

LOLA · BELTRAN · LA · GRANDE ·
RANCHERAS · BALADAS · BOLEROS
· VIVO · FOLKLOR · VOZ

Adecuación folcsonomías

(x) Total

Taxonomía

(x) Descriptivo

(x) Público

(x) Performático

(x) Imagen real

(x) Vídeo

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Sin editar

(x) Sonido directo

(x) Sin post.

(x) Seriado

(x) Sin determinar

(x) Sin determinar

(x) Planificado

(x) Transcodificado

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) reformateo

FICHA NÚMERO: 0070

Fecha último acceso al vídeo: 15-12-2014

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: DELHI

Título vídeo: Tribute to Dr Abdul Qadeer Khan - Mohsin-e-Pakistan

URL vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=BPrZoE6j5OY>

Visitas: 34938

Comentarios: 95

Valoración (131 positivas) (4 negativas)

Número de veces embebido: 4

Máxima resolución disponible: 480p

Fecha de subida a Youtube: May 29, 2009

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 2551

Total reproducciones del canal:

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: GreaterPakistan

Número de vídeos de usuario: 180

Antigüedad: May 14, 2009

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción: Vídeo-tributo al científico paquistaní Dr. Abdul Qadeer Khan.

Folcsonomías:

Pakistan · abdul · qadeer · khan · nuclear · power · bomb · weapons · MOHAMMAD · Jinnah · 1947 · allama · iqbal · Islam · MEDINA · army · general · Punjab · sindh · Baluchistan · nwfp · Peshawar · india · 1965 · kargil · 1971 · soviet · Kashmir

Adecuación folcsonomías

(x) Total

Taxonomía

(x) Narrativo

(x) Público

(x) No performático

(x) Mixto

(x) Mixto

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Editado

(x) Música/sonido post.

(x) Post.

(x) Seriado

(x) Sin determinar

(x) Sin determinar

(x) Planificado

(x) Creación

6. COMENTARIOS ADICIONALES

Es creación y no reformato porque hay decisiones creativas como la edición y porque hay un cambio en la narrativa de las imágenes/vídeos utilizadas.

(x) found footage

(x) transcodificación

FICHA NÚMERO: 0015

Fecha último acceso al vídeo: 9
DICIEMBRE 2014

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: TOKYO
Título vídeo: 2014 全少 まひろ決勝
Mahiro Final@All Japan
URL vídeo:
https://www.youtube.com/watch?v=_CUTKs8AZwI
Visitas: 15722
Comentarios: 11
Valoración (39 positivas) (1
negativas)
Número de veces embebido: 3
Máxima resolución disponible: 1080p
Fecha de subida a Youtube: Aug 18,
2014

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 8503
Total reproducciones del canal:
11,538,120

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: tsuruhimeja
Número de vídeos de usuario: 509
Antigüedad: Oct 23, 2007

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción: Grabación de una
demostración de karate.

Folcsonomías:

· karate · kata · kankudai · mahiro ·
jka

Adecuación folcsonomías

(x) Total

Taxonomía

(x) Descriptivo
(x) Privado
(x) Performático
(x) Imagen real
(x) Vídeo

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Sin editar
(x) Sonido directo
(x) Sin post.
(x) Seriado
(x) No estabilizado
(x) Planificado
(x) Captura

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) performance
(x) gazeteer: "I upload videos

championships. Some of alive sound

has been recorded. It may be
unpleasant, but please forgive it."

FICHA NÚMERO: 0075

Fecha último acceso al vídeo: 15-12-2014

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: DELHI

Título vídeo: My Flight to India

URL vídeo:

https://www.youtube.com/watch?v=P_9Ohpbwhgw

Visitas: 167807

Comentarios: 152

Valoración (363 pos) (69 neg)

Número de veces embebido: 29

Máxi. resolución: 1080p HD

Fecha de subida a Youtube: Feb 21, 2013

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 39862

Total reproducciones del canal:
29,259,045

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: Hoosier Tim's Travel Videos

Número de vídeos de usuario: 1045

Antigüedad: Nov 24, 2006

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción: GRABACIÓN DEL
VUELO DESDE CHICAGO HASTA
INDIA.

Folcsonomías:

travel · tourism · Air India · flight ·
aviation · 777 · 777-300ER · Landing ·
Airport · Airplane · Plane · Boeing ·
Airlines · Chicago · O'Hare

ORD · DEL · India · Delhi · New Delhi ·
jet · takeoff · Afghanistan · airline ·
hoosier tim's travel videos · tata
airlines · country · international airport
indian airlines house · delhi air india ·
airport air india · gandhi international
airport · chennai international airport ·
air india flight · british east india ·
major domestic hubs flag carrier
airline · industry

Adecuación folcsonomías

(x) Total

Taxonomía

(x) Narrativo

(x) Privado

(x) No performático

(x) Imagen real

(x) Vídeo

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Editado

(x) Música/sonido post.

(x) Post.

(x) Seriado

(x) No estabilizado

(x) Sin determinar

(x) Planificado

(x) Creación

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) periplo

(x) punto de vista unico

(x) gazetter

My videos are usually long virtual
videos from my travels around the
world. I provide very little personal
commentary and let the images speak
for themselves. When ever possible I
use the original natural sounds with
very little if any background music.
The only speaking is that of the local

FICHA NÚMERO: 0121

Fecha último acceso al vídeo: 18-12-2014

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: SAO PAULO

Título vídeo: SÃO PAULO PELO AR
(praça ao mercado)

URL vídeo:

<http://www.youtube.com/watch?v=HbLNIEM4AVU>

Visitas: 4489 (2843)

Comentarios: 1 (2)

Valoración (6 positivas) (1 negativas)

Número de veces embebido: 113

Máxima resolución disponible: 480p

Fecha de subida a Youtube: Nov 5, 2008

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 721 (128)

Total reproducciones del canal:
(545740)

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: dosbrasileiros dantas

Número de vídeos de usuario: 826
(349)

Antigüedad: Dec 9, 2007

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción: RECORRIDO AEREO
POR SAO PAULO

Folcsonomías:

* dosbrasileiros * saopaulopeloar *
riodejaneirpeloar * cidade *
saopaulo * imagensaereas

* mercado * municipal * republica *
italia * vale * ramos * vieira *
arouche * marques * itu * barao
* itapetininga * dos * brasileiros

Adecuación folcsonomías

(x) Total

Taxonomía

(x) Descriptivo

(x) Público

(x) No performático

(x) Imagen real

(x) Vídeo

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Sin editar

(x) Música/sonido post.

(x) Post.

(x) Seriado

(x) No estabilizado

(x) Planificado

(x) Captura

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) periplo

(x) vídeo mapa

NOSSOS VIDEOS AÉREOS SÃO
APENAS VÔOS PANORÂMICOS
ESPECIAIS, CUJO OBJETIVO É
AMPLIAR SUA CULTURA URBANA.

FICHA NÚMERO: 0431

Fecha último acceso al vídeo:
30/01/2015

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: RIO DE JANEIRO
Título vídeo: [+18] Cat Mario -
Gameplay Com FaceCam
URL vídeo:
https://www.youtube.com/watch?v=_zHqvDpaiuw
Visitas: 34184
Comentarios: 427
Valoración (1269 positivas) (26 negativas)
Número de veces embebido: 0
Máxima resolución disponible: 720p HD
Fecha de subida a Youtube: Oct 4, 2013

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 86639
Total reproducciones del canal:

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: CaveiraGames
Número de vídeos de usuario: 551
Antigüedad: Apr 13, 2011

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción: GAMEPLAY DEL JUEGO
CAT MARIO

Folcsonomías:

cat mario · gameplay · facecam · 18 ·
caveiragames · sem danos · no
damage

Adecuación folcsonomías

(x) Total

Taxonomía

(x) Narrativo
(x) Privado
(x) Performático
(x) Mixto
(x) Vídeo

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Editado
(x) Sonido directo
(x) Post.
(x) Seriado
(x) Estabilizado
(x) Planificado
(x) Creación

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) gameplay
(x) youtuber

FICHA NÚMERO: 0052

Fecha último acceso al vídeo:

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: MEXICO DF

Título vídeo: The Killers - A white

Demon love song - sub. español

URL vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=dC8vvrWKtcM>

Visitas: 121093

Comentarios: 50

Valoración (416 positivas) (5 negativas)

Número de veces embebido: 1

Máxima resolución disponible: 480p

Fecha de subida a Youtube: Oct 26, 2009

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 79

Total reproducciones del canal:

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: Alejandra LuQui

Número de vídeos de usuario: 7

Antigüedad: Apr 6, 2009

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción: Videoclip fan made de la canción de The Killers.

Folcsonomías:

white · demon · love · song

Adecuación folcsonomías

(x) Total

Taxonomía

(x) Descriptivo

(x) Público

(x) No performático

(x) Imagen real

(x) Foto

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Editado

(x) Música/sonido post.

(x) Post.

(x) Seriado

(x) Sin determinar

(x) Planificado

(x) Creación

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) fanmade

(x) fotomontaje

FICHA NÚMERO: 0117

Fecha último acceso al vídeo: 17-12-2014

1. INFORMACIÓN VÍDEO

Ciudad: NUEVA YORK
Título vídeo: The Real Sopranos
Documentary
URL vídeo:
<https://www.youtube.com/watch?v=wWdfakkTPTs>
Visitas: 816653
Comentarios: 661
Valoración (2163 positivas) (180 negativas)
Número de veces embebido: 51
Máxima resolución disponible: 480p
Fecha de subida a Youtube: May 24, 2012

2. INFORMACIÓN CANAL

Subscriptores: 2201
Total reproducciones del canal:
1,082,684

3. INFORMACIÓN USUARIO

Usuario: Violet DiMarco
Número de vídeos de usuario: 89
Antigüedad: Sep 20, 2011

4. CONTENIDO VÍDEO

Descripción:
REEDICIÓN DE UN DOCUMENTAL
ACERCA DE LA VERDAD DETRÁS DE
LA FICCIÓN EN LA SERIE THE
SOPRANOS.

Folcsonomías:
History · Documentary · Real ·
Heritage Life · The · Sopranos ·
DeCavalcante · crime · family ·
Television Show

Adecuación folcsonomías

(x) Total

Taxonomía

(x) Narrativo
(x) Mixto
(x) No performático
(x) Imagen real
(x) Mixto

5. RELACIÓN AUTOR-VÍDEO

(x) Editado
(x) Sonido directo
(x) Sin determinar
(x) Seriado
(x) Sin determinar
(x) Planificado
(x) Transcodificación

6. COMENTARIOS ADICIONALES

(x) transcodificación

After a series of message exchanges, I came across this documentary and decided to do some minor edits and share it. It features the inspiration behind the Sopranos Television show. It features "The DeCavalcante crime family" as they are labeled. I found it interesting enough to share it, but some of the content is highly biased. I'm not from Jersey, but even I know hype when I see it.

Disclaimer for the inevitable 40 watt
that will ask this: No genius, I didn't
film or direct this.

NOTICE: Fair Use Copyright Law This
video may contain copyrighted
material, the use of which has not
always been specifically authorized by
the copyright owner. We are making
such material available in our efforts
to advance understanding of
environmental, political, human rights,

economic, scientific, and social justice
issues etc. We know that our use of
any such copyrighted material
constitutes a 'fair use' as provided for
in section 107 of the US Copyright
Law. In accordance with Title 17
U.S.C. Section 107, the material on
this video is distributed without profit
to those who have expressed a prior
interest in receiving the included
educational purposes.

